Vol.132 2000年もゲームは電撃！「GT2」「PE2」の使える攻略情報満載!!

電撃 プレイステーション PlayStation

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年1月28日発行（隔週金曜日発行）第6巻第2号通巻128号

2000 1/28

定価 490YEN



最新情報

ドラゴンクエストVII
～エデンの戦士たち～

カードキャプターさくら クロウカードマジック
ポポロクロイス物語II
ベイグラント ストーリー

総力特集

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜

電撃PlayStation2

Type-S
エヴァーグレイス
実況パワフルプロ野球7
決戦
A6 A列車でいこう6

徹底攻略

キミの「GT2」が変わる！セッティング講座＆中古車情報
グランツーリスモ2

N.M.C.攻略マニュアル付き！難関「シェルター」を完全フォロー!!
パラサイト・イヴ2

ときめきメモリアル2／ヴァルキリープロファイル
クロノ・クロス／レジェンド オブ ドラグーン／チョコボスタリオン



Illustrated by Yoshikazu Yasuhiko


完全オリジナル
S.RPG
LOVE & メカ・アクション、遂に誕生!!
戦術と恋愛シミュレーションが織りなす、繊細なストーリー。
聖霊機
ライブレード
TM
さまざまな思いが交錯する極限の世界を舞台に、
いま、あなたの愛の物語がはじまる。
2000 3.23
SLPS 02652
標準価格:予価5,800円(税抜)
発売予定
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



PlayStation
超次元融合。
時空を超えた、愛と闘い。
現在開発スタッフ募集中! ウィンキーサポート TEL 06-6386-7136（平日10:00～17:00） 株式会社ウィンキーソフト URL http://www.winky.co.jp/ ©2000 winky soft
winkysoft

PLAYSTATION FESTIVAL 2000

2000年2月19日(土)・20日(日)AM10:00〜PM5:00(一般公開日)
幕張メッセ(日本コンベンションセンター)国際展示場北ホール(9ホール)

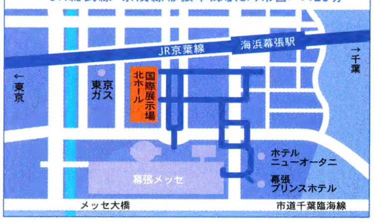
◎なんと、500台のPlayStation2を設置、約20タイトルに触れることができる。◎しかも、PlayStation2専用ゲームソフトの体験版を無料で多数配布する予定。◎ファン必見!ここだけでしか手に入らない、会期限定のプレミアムグッズを販売。◎誰も知らなかった最新情報、新作ゲームの発表に加えて、イベントも盛りだくさん。◎ぜひ来てください。

前売券販売は2000年1月15日から2月18日まで。

【入場料(すべて税込)】大人(中学生以上):前売1,000円、当日売1,200円
小人(小学生以下):前売500円、当日売600円/6歳未満は無料
プレイステーションクラブ会員は、特別招待状にて入場できます。

*チケットは1枚につき1名様入場可能。*当日券は会場のみでの発行です。*当日の混雑状況により入場制限をさせていただく場合がございます。*前売券発行の状況により当日券が発行されない場合がございます。予めご了承ください。

●JR京葉線海浜幕張駅より徒歩5分
●JR総武線・京成線幕張本郷駅より市営バス20分



チケットぴあでの前売券購入方法
〈チケットぴあにて〉チケットぴあ店頭にてご購入ください。
〈ファミリーマートにて〉1.ファミリーマートにある端末機ファミネットに「Pコード:676-159」を入力してください。2.発行された引換券をもってレジにて代金をお支払いになりますと、その場で発券されます。

ローソンチケットでの前売券購入方法
〈ローソンにて〉1.ローソンにある端末機ロッピーに「Lコード:34154」を入力してください。2.発行された引換券をもってレジにて代金をお支払いになりますと、その場で発券されます。

*チケットぴあについてのお問い合わせ先:03-5237-9999 *ローソンチケットについてのお問い合わせ先:03-5537-9999 *一部店舗にては販売されないこともあります。

イベントについてのお問い合わせ先:PLAYSTATION FESTIVAL 2000事務局 03-3266-7812

実際、どんなもんなんだ。
プレイステーション2。


SONY
RESET
PS2
PlayStation 2
MEMORY CARD
2
MEMORY CARD
1
SONY


PlayStation
THE GAME OF LIFE
DX人生ゲーム®III
NOW ON SALE!!
10000問のクイズがキミの人生に立ちはだかる!!
好評発売中!!
クイズだらけの人生ゲーム® 運と頭で大富豪!?
価格 5,800円（税別）
クリスマス・お正月みんなで遊べる!
あなたに最高の人生をお届けします
今世紀最後のファイナルパワーアップ版!!
エディット機能でオリジナルマップ!マップが作れるから飽きずに何度でも遊べるぞ。
遊びが広がるいろんなモード!
忙しい人のための 時短モード
少しの時間だけ遊びたいヒトや、短時間にゴールまで行きたいヒトのため、時短モードをご用意!
ペアで楽しめる ペアモード
プレイヤー同士がカップルになり、結婚までできるペアモード!気になるあのコと楽しんでみては?
他プレーヤーと協力する タッグモード
上司や先輩、恋人などなど、争いたくないヒトとはチームで遊べるタッグモードでLet's play!
コントローラひとつで4人が遊べる!みんなで遊ぶボードゲームだから、これは親切だね。
笑激のイベントがなんと3000種以上!
ここはてんごく!!
きみたち!
まちがってきちゃったね?
新システム“3Dイベント”で大興奮!
ミニゲームや相性占いで盛り上がれ!
ほるほる大作戦
シリーズ最新作のDX人生ゲームIIIは、旧作の人気ポイントをすべて盛り込み、新しい楽しさを満載した、最高の一作!
本邦初!?幸運をプレゼント!!
招福宝袋プレゼント!!
人生ゲームIIIをご購入の方に運とお金を呼ぶ(かもしれない!?)、招福宝袋をどーんとプレゼントするぞ。お店に急げ!!
※景品がなくなり次第終了とさせていただきます。
タカラ謹製 招福宝袋
TSUTAYA
GAME あります
お買い求めはこのステッカーが貼ってあるTSUTAYAまで。
価格 5,800円（税別）　プレイ人数:1～4人　マルチタップ対応
©1960 LINK RESEARCH CORP. ©1999 MILTON BRADLEY COMPANY. ©TAKARA CO.,LTD/Kim Sherbet1999
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
※価格は希望小売価格です
●たのしさいっぱいタカラのホームページ　http://www.takaratoys.co.jp
“PlayStation”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA®

Contents

2000.1.28 Vol.132

Game Index

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。









シリーズを重ねるうちに生まれてきたあの楽しみ、システム…
「伝統」が生み出したオモシロさが『ドラクエⅦ』にはある!!

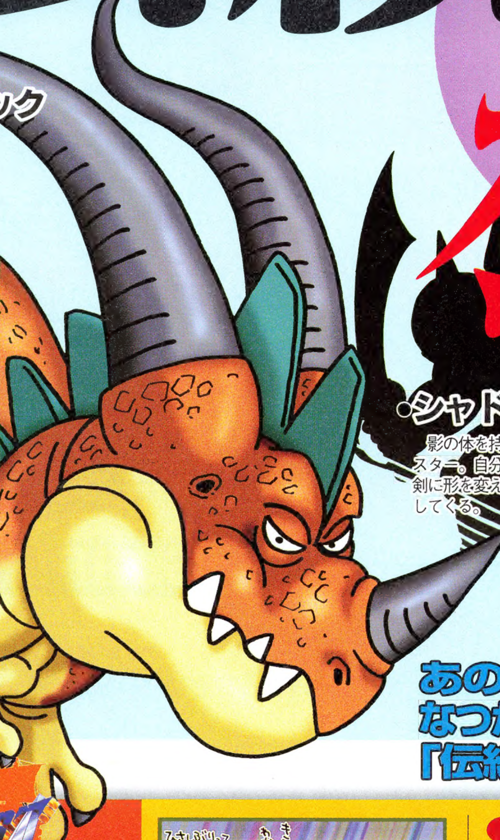
「伝統」の生むオモシロさ



•もくばのきし

ワラのウマに乗って現れる騎士。なぜワラなのに、木馬という名前なのかは謎。





•ヘルジュラシック

長い2本の角を持った恐竜型モンスター。大きな体に似合わず素早そう。





•シャドーナイト

影の体を持つモンスター。自分の体を剣に形を変えて攻撃してくる。





•ナスビナーラ

触手での直接攻撃、踊る攻撃など、カワイイ見た目と違い、イヤな攻撃をする。

あのゲームのモンスターから
なつかしのシステムまで!『Ⅶ』に登場する
「伝統」の生むオモシロさを一挙公開！

ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち

「伝統」の生むオモシロさ・1

新モンスター

なんと『DQM』(ドラゴンクエストモンスターズ)のモンスターが登場

一昨年に大ヒットしたGB『DQモンスターズ』に登場したモンスターが『Ⅶ』でも登場するぞ。



なんと色違いの新モンスターまで登場するのだ!!

『ドラクエⅦ』では、『DQモンスターズ』のモンスターと、その、同系統のオリジナルモンスターが登場する。ここであわせて紹介。



●ドラゴスライム

ドラゴンの姿をしたスライム。『DQM』の序盤に登場するモンスターの中ではかなり強かったので人気があった。『ドラクエⅦ』での強さはどうだろうか？



•同系統• スライムブレス

ドラゴスライムが青色になったモンスター。冷気系の攻撃をしてくる。



●フェアリーラット

大きな耳で空を飛ぶ、ネズミとハチを足したようなモンスター。ハチの姿をした下半身のハリ攻撃だけでなく、かみつき攻撃もしてくる。でも、外見は弱そうだよね。



•同系統• みみとびねずみ

名前そのまんまなモンスター。攻撃はフェアリーラットと同じ感じ？





『VII』でも個性派のモンスターが勢ぞろい!!

●ウィング タイガー
トラに羽が生えたモンスター。その鋭い牙やツメで攻撃してくる。

●プチット族
4人1組で現れ、役割分担をして攻撃してくる手ごわいヤツら。

●キラーストーカー
ランプを持って暗闇を歩き回るモンスター。後ろに隠した包丁で、大ダメージを与えてくる。

●ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ●冬発売 ●¥7,800(CD2枚組) ●MC(ブロック数未定)

2000年代最初の情報は、あのゲームでおなじみのモンスターや、『III』で印象深かったシステム、そして、『ドラクエ』には欠かせないあの人など、シリーズを重ねてきた作品ならではの要素を紹介！

●はなかわせみ

顔が花のようにきれいな鳥系モンスター。『DQM』でも十分美しかったが『ドラクエVII』ではさらにカラフルになって登場。鋭いクチバシで攻撃してくる。



●同系統● ポイズンバード

顔にあたる花の部分が紫色で、名前のとおり毒毒しいモンスター。



●ふゆうじゅ

木の切り株に大きな目がついた植物系のモンスター。植物系とはいっても、羽を持っているので空を飛ぶことができる。「まばゆいひかり」などで攻撃してくる。



●同系統● ウッディアイ

色が変わってさらに不気味に。根っこを使った攻撃をしかけてくる。



●にじくじゃく

『DQM』では、強いモンスターを配合で生み出すためによく使用した、鳥系モンスター。『ドラクエVII』でも、あの強さは健在だとすると、かなりの強敵になるはず。



●同系統● マッドファルコン

にじくじゃくがレベルアップしたようなモンスター。炎系の攻撃が得意。



●ゴールデンスライム

『DQM』では、守備力と攻撃力の高さから、最強といわれていたモンスター。『ドラクエVII』では、硬い体を転がして攻撃してくる。こんなカタチだったとは……。



●同系統● スライムエンペラー

名前からして、とても強そうなモンスター。王冠で攻撃する。



DRAGON QUEST VII
ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

「伝統」の生むオモシロさ・2

移民システム

『III』で好評だったイベントがはるかにパワーアップして登場!!

『ドラクエIII』で存在した、イベントを進行させると成長していく商人の町。なんと、『ドラクエVII』でその懐かしいイベントが、大幅にパワーアップして復活。



新しい土地を人に紹介するとその土地がどんどん成長する



▲この土地は一見すると、何もない草原だが……。



▶少し歩くと人を発見。どうやら、町を作りたいらしい。

冒険途中で知り合った人を移民させる

『ドラクエIII』のイベント、商人の町。このイベントではある土地に商人を連れていくと、冒険を続けていくうちに町が成長した。しかし、『ドラクエVII』では、1人ぐらいを移民させても町は大きくならない。冒険の途中で知り合った人を移民させ、町に移民者が増えていくことで町がだんだん大きくなっていくぞ。

▼さらに移民者が増えれば家なども建つようになる。この後が楽しみ。



▲そこで冒険の途中で見つけた人を移民させて、しばらくしてから戻ると畑ができていたぞ。



大予想 こんな町ができる!?

ある土地で…



▲僧侶の町を作りたいお坊さんに出会う。これは協力せねば。

別の町で…



▲旅先で若いお坊さんを発見。どんどん町を紹介してあげよう。

しばらくすると…



▲しばらくすると町がお坊さんだらけ。こんな町があると楽しいね。

ここがすごかった

フロンティアを目指した『III』の商人

『ドラクエIII』では、町を成長させるのに必要なキャラの職業が決まっていた。町が成長して大きくなると、施設や人が増えていき、終盤にはちょっと悲しい感じのイベントがあったのが印象的だった。そこで気になるのが、『VII』では、町の成長に必要な職業などがあるのかどうか。また、このような成長する町は、世界にどのくらいの数あるのかな。



▲このへんぴな場所に、自分のパーティにいる商人を置いていく。商人の名前が町の名前になった。



▶イベントが進めば、町がだんだん大きくなった。町を育てるみたいで楽しかった。

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち

「伝統」の生むオモシロさ・3

小さなメダル

『ドラクエ』ではおなじみとなった収集要素が『VII』でも登場!!

『ドラクエ』には欠かせない収集要素。そのなかでも代表的なのが小さなメダル。もちろんメダルは『ドラクエVII』でも登場。今回はメダル王とそのお城を紹介。



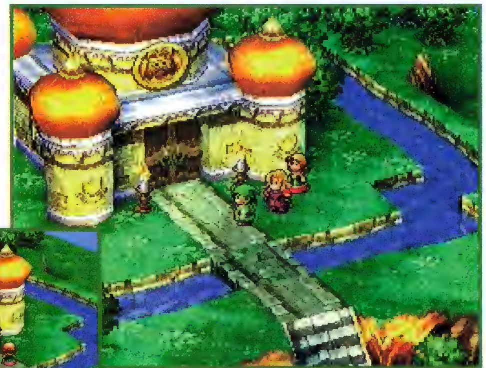
世界中に散らばる小さなメダルを集めて貴重なアイテムと交換!!

このアラビア風なお城がメダル王の住むお城だ!

普通では入手できない貴重なアイテムと小さなメダルを交換してくれる変わり者の王様。その王様の住まいが、このアラビア風のお城。もちろん、このお城は主人公の住むエスタード島にはない。小さなメダルと、貴重なアイテムを交換するには、まず、このお城が世界のどこにあるかを探す必要がある。いったいどんな世界にあるのかな。



▶お城の正面には、何やら紋章のようなものがある。これはメダル王の紋章か?



▲アラビアンナイトに出てきそうな感じのお城。城内はどんな感じになっているのでしょうか。

お城の内部はこんな感じ

メダル王のお城は、今までのシリーズ同様大きな建物ではないが、図書館や噴水などがあって、豪華な作りになっている。また、今回の『ドラクエVII』では、どうやら城内に人がいないようで、そのかわりに、スライムがお城のいたるところにいるのが特徴的。



▶これが王様。今回はどんなアイテムと交換してくれる?



▲奥にちらっと見えるのが本棚。図書館なのに部屋の中央に噴水があるなんてオドロキ。



◀さすがスライム。しゃべるたびに体がプルプルと震えるらしい。カワイイ。



◀そういえば、『ドラクエVI』でもスライムがいたけど、何か関係ある?

ここがすごかった

冒険を有利にするお得なアイテム!!

代々、メダル王が交換してくれるアイテムは、冒険に役立つものが多かった。そこで、ちょっと復習の意味を込めて、過去のシリーズでメダル王がくれたアイテムをピックアップ。



◀役立つアイテムばかりだけど、メダルをたくさん集めるのはたいへん。

アイテム名	効　　果
幸福の帽子	装備して歩くとMPが少しずつ回復する帽子。『Ⅳ』のみでもらえたアイテム
天罰の杖	『Ⅳ』と『Ⅵ』でもらえたアイテム。戦闘中、道具として使うとバギの効果がある
奇跡の剣	『Ⅳ』～『Ⅵ』でもらえたアイテム。この剣で攻撃すると使用者のHPが回復
神秘のヨロイ	装備キャラは、戦闘中に毎ターンHPが少し回復。『Ⅴ』『Ⅵ』でもらえた
不思議なボレロ	まれに敵が唱えた呪文のMPを吸収する防具。『Ⅴ』『Ⅵ』でもらえた
メタルキングの盾	守備力が高く、ラリホーやザラキなどが効きにくくなる。『Ⅴ』でもらえた



究極攻略第3弾

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

セッティングから耐久レースの極意まで! ワンランク上の攻略テクニック!!

今回の攻略はセッティングにスポットをあて、さらにレベルの高い走りを実現するための技術を徹底紹介! カーマニア垂涎の中古車情報や耐久のテクニックも一挙掲載だ!!

グランツーリスモ2

発売中 RCG ▶¥6,800（CD2枚組） ▶SCEI ▶MC（4ブロック）、AC（DS対応）、NC

MENU 今号の攻略内容
- ●プロ直伝のベストセッティング
- ●DPS特選! 中古車情報
- ●耐久レース必勝テクニック集
- ●GTチャレンジD's CUP告知

SETTING プロ直伝のベストセッティング大公開!

資金を使って愛車をチューニングしたけれど扱いにくい。そんな悩みを一気に解消するセッティングのコツを徹底分析! これでキミのベストセッティングが実現する。

『GT 2』の発売から約1カ月。さまざまなパーツを購入し、愛車のチューンに励んでいる人が多いと思うが、なかには「せっかくチューンしたのに思い通りのクルマに仕上がらない」というケースも少なくないはず。その原因はズバリ、セッティングにあるのだ。そこで今回の攻略では、クルマがフルチューンされていることを前提に、マシンの最大能力を引き出すためのセッティングテクニックを徹底追求。全カテゴリーから最も高価なパーツを選んで装着し、レーシングモディファイを施したクルマを、さらに速く走らせるためのポイントを攻略していこう。



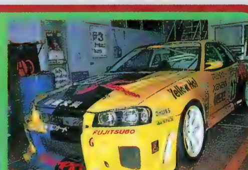
▲このR34スカイラインGT－Rの場合、フルチューンに要する費用は4千万Cr強! セッティングでマシンの性能を引き出してやろう。

プロのテクニックを『GT2』にフィードバック!

最高のセッティングを追求するにあたり、今回は実車のチューニングを手がけるメカニックのプロを直撃。実車のセッティング方法から『GT2』に最も有効なセッティングを分析したぞ。以下の攻略では、それをもとにしたベストなセッティングプランを紹介しよう。

nismo NISSAN MOTOR SPORTS

GT-Rの聖地を訪問



今回はR34GT－Rでスーパー耐久レースに参戦している日産ピーズモータースポーツ東京を訪問。ガレージには、メンテナンス中のGT－Rが数多くあったぞ。



◀▲これが実際にレースに参戦しているR34スカイラインGT-R。厳しいレギュレーションにもかかわらず、400馬力を超えるパワーを発揮!

日産ピーズモータースポーツ東京

専属メカニック **本間健治氏** HOMMA KENJI



'96年度には、スーパー耐久レースにて、チームを総合優勝へ導いたスゴ腕の名チューナー。現在は新型マシンR34GT-Rのチューニングを担当。『GT2』でもGT-Rが愛車だ。











セッティング基本編

全コースで通用するセッティングを探せ!!

実車のレースでは、一度セッティングが決まれば、基本的にはどんなコースでも速く走れると本間氏は語る。ここでは、重要なセッティング項目を、本間氏のコメントを交えてステップごとに詳しく解説。キミの愛車をこの順番に調整していけば、ベストなセッティングにたどりつけるはずだ。



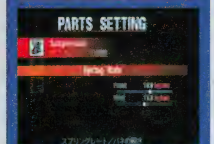
◀R34スカイラインGT-Rのセッティングを例に解説していこう。

1st step サスペンション

●車体の挙動を決定する最重要パーツ!!

クルマの運動性能のほぼすべてを決定するといえるほど重要なパーツがサスペンション。それだけに、セッティングは非常に奥が深い。エンジンのパワーを生かすも殺すも、サスペンションしだいだ！

スプリングレート [Spring Rate]



▲フロントは13.0、リアは11.0。リアを柔らかめにして加速時のグリップを稼ぐ。

●車体の傾きをコントロール

「スプリングレートを調整することで、加速時やコーナリング時の車体の傾きをコントロールすることができます。柔らかく設定するとグリップ力が増します。固くすると車体の傾きが抑えられるので、きびきびしたコーナリングが可能になります。ただ、あまり固くしすぎると、路面の凹凸の影響を受けやすくなり、車体が跳ねてしまうので気をつけましょう」（本間氏）

POINT 跳ねない範囲で固くする

速く走るためには、できるだけスプリングを固くしたほうが有利になる。ただし固くしすぎると、車体が跳ねてしまって逆効果。縁石を乗り越えたあと、制御不能になるようなら固すぎるということだ。

車高 [Ride Height]



▲特にフロントとリアで差をつける必要はない。前後とも95mm程度がオススメ。

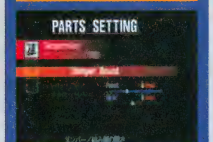
●車体の重心をコントロール

「車高を低くすると低重心になり、コーナリングを始め、あらゆる場面で車体の安定性が増します。でも低くしすぎると、縁石に乗り上げたときに車体をこすってしまったり、スプリングなどの機能が十分に働かなくなるというデメリットもあるので注意が必要です。なお、フロントを低くするとオーバーステア、リアを低くするとアンダーステア寄りになります」（本間氏）

POINT シャコタンがベター

実戦ではコーナリング時、縁石に乗り上げることも多いが、車高は可能な限り低くするべき。路面に車体をこすらない程度に車高を低くして、車体の安定性を高めよう。

ダンパー減衰力 [Damper Bound Rebound]



▲縮み側はフロントが4、リアが5。心持ちオーバーステア寄りの設定だ。

●車体の動きを安定させる

「ダンパーにはスプリングのムダな動きを吸収する役割があります。減衰力というのはダンパーの抵抗のことで、縮み側を固くするとコーナーで車体が沈みにくくなり進入時の安定性がUPします。伸び側を固くすると沈んだ状態からの戻りがゆっくりになり、コーナー出口で安定します。それぞれ柔らかくすると、戻りが早くなり素早い対応が可能になります」（本間氏）

POINT 縮み側を柔らかく設定する

縮み側の数値を小さくするとグリップ力が高まり、コーナリング時の扱いやすさがUPする。伸び側はいじらなくてもOK。ドリフト派の人は、車体が跳ねない程度にリアの数値を大きくしてみよう。

キャンバー角 [Camber]



▲フロントを3.0、リアを1.5に設定。オーバーステアのセッティング。

●コーナリング特性を左右する

「クルマを正面から見たときに、タイヤがハの字になっている状態がネガティブキャンバーです。この角度を大きくすると、コーナーでグリップ力が増して安定性がUPします。でも直線ではステアリングが不安定になるし、加速性も落ちてしまいます。フロントのキャンバー角をつけると、加速時はアンダーステア、ブレーキング時はオーバーステアになります」（本間氏）

POINT コーナリング重視なら角度を大きく

フロントのキャンバー角を大きく設定し、コーナー進入時のステアリングを鋭くする。車高を低く設定している場合は、わずかな角度でも大きな効果を生むので慎重なステアリングワークを心がけよう。

トー角 [Toe]



▲フロントが−0.20mm、リアが0.20mm。最大値に設定してしまおう。

●●直進安定性に影響する

「クルマを真上から見たときに、タイヤがハの字になっている状態をトーイン、逆をトーアウトといいます。フロントがトーインだとステアリングの反応がよくなり、直進安定性も上がるというメリットがあります。リアも基本的に同じで、コーナリング時にリアが流れにくくなります。ただし、トー角をつけすぎると抵抗になり、最高速は低下してしまいます」（本間氏）

POINT 前後でイン・アウトを変える

特に曲がりにくいクルマの場合、フロントをトーイン、リアをトーアウトに設定することでスムーズなコーナリングを実現できる。最大まで角度をつけても体感できる変化はごくわずかだ。

スタビライザー [Stabilizer]



▲フロントを3、リアを7に設定。リアを固くするとドリフトしやすくなる。

●車体のロールを抑える

「コーナリング時に車体が横に傾く状態をロールといいます。スタビライザーはこの傾きを抑えるパーツで、スプリングを固くすることなくロールだけを抑えることが可能です。フロントを固くするとアンダーステア、リアを固くするとオーバーステアになります。前後とも固めに設定すると、コーナリング時の安定性が増し、片側の車輪が浮くこともなくなるはずです」（本間氏）

POINT リアを固くしてテールを流す

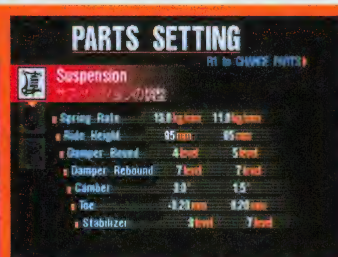
アンダーステアが出やすく曲がりにくい4WD車は、フロントを柔らかめ、リアを固めにすることで格段に曲がりやすくなる。逆にスピンしやすいFR車は、フロントを固め、リアを柔らかめにしよう。

実践① サスペンション調整でアンダーステアを克服！

GT−Rに限らず、4WD車はアンダーステアの傾向が強く曲がりにくい。この傾向を補正するため、本間氏のアドバイスを参考にR34GT−Rをセッティング。その結果が右の数値だ。セッティングを探るコツは、挙動の変化を確認しながら1カ所ずつ変更していくこと。特にサスペンションは各機能の設定が相互に作用しあうので、あれもこれもと同時に変更することはやめよう。とにかくサスペンションをビシッと決めることが重要。そのほかの項目はあくまで補正的なものにすぎない。

▼ベストラインをトレースするかのようなスムーズなコーナリングを実現。





◀DPSオススメのセッティングがこれ。コースに左右されない、ニュートラルステアのマシンを追求。

2nd. step LSD

●ブレーキング、コーナリング時の安定性をUPさせる

スタートやコーナリング時のホイルスピンを抑え、安定した走りを実現するチューニングパーツ。左右の駆動輪の回転差を調節するデファレンシャルギアを、一時的にロックするという役割を持つ。

「クルマは構造上の問題として、駆動輪の片側が浮いてしまったり、スリップしてしまった場合、残りの駆動輪にパワーが伝わらなくなるという性質を持っています。LSDは、この現象を強制的に解消してくれる装置で、コーナーの立ち上がりなどで高い効果を発揮します」（本間氏）



◀4WDの場合はフロントとリアで、LSDの効き具合を別々に設定できる。

POINT クルマの特性に合わせて装着

LSDは、加速方向の効果が高いと曲がりやすくなり、減速方向の効果が高いとブレーキング時に車体は安定するが、曲がりにくくなる。アンダーステアなら1WAY、オーバーステアなら1.5WAYを装着することで、ニュートラルステアに近づけることができるぞ。

実践② リアのイニシャルトルクを強くしてやろう

イニシャルトルクを強くすると、LSDの効果が高くなる。4WDの場合は前後輪でLSDの効きを調整できるが、リアを強めに設定すればオーバーステア傾向が強調され、曲がりやすくなる。



◀リアのイニシャルトルクを22に設定。加速方向の効果を高くしている。

3rd. step ブレーキバランスコントローラー

●コーナリング時のステアリング特性を調整できる

ブレーキをかけながらのコーナリングなど、車体制御の難しい場面で特に効果を発揮する。前後のバランスを自由に設定することができるので、ステアリング特性の調整にも役立つ。

「600馬力をオーバーするようなマシンでは、ブレーキの強化は必須です。ブレーキバランスコントローラーはブレーキの強化に加え、ブレーキの効き具合を前後別々に設定できるので、ステアリング特性の調整にも使えます。実車ではフロントを若干強めにすることが多いですね」（本間氏）



◀タイヤがロックしてしまうことはないので、最大まで強化してもOK。

POINT 好みでリアを強くする

フロント強化でアンダーステア、リア強化でオーバーステア傾向になる。リアのブレーキを強くするとコーナーでテールが流れやすくなるので、ドリフト派のプレイヤーにはこちらがオススメ。ステアリングを切りながらブレーキをかけてドリフトを決めよう。

実践③ 前後ともレベルMAXまで強くするのがベスト!!

車体が比較的重く、パワーもあるGT－Rは、とにかく制動力も高めておく必要がある。ステアリング特性の調整はほかのパーツにまかせ、ブレーキは前後とも最高レベルまで強くしよう。



◀ハイパワーの4WDは、ブレーキも最高の24まで上げないとツライ。

4th. step 空力パーツ

●路面に対するグリップ力を変化させられる

レーシングモディファイによって可能になるダウンフォースの調整。スピードが上がれば上がるほど、車体が路面に押し付けられる力もUPする。コースにあわせたセッティングが必要だ。

「フロントスポイラーやリアウイングの角度を調節すると、車体にかかる空力を変化させることができます。車体を路面に押し付ける力（ダウンフォース）が強いと、クルマの安定性が増しますが、同時に空気抵抗が大きくなるので最高速が下がってしまうという問題も発生します」（本間氏）



◀コースレイアウトに応じて、最高速と安定性のどちらを重視するか選択しよう。

POINT 前後のバランスを調節

ダウンフォースも前後のバランスを変えることで、高速走行時のステアリング特性が変化する。フロントを強めるとオーバーステア、リアを強めるとアンダーステア寄りになるので、高速走行時に曲がりずらい、またはスピンしやすいという場合は試してみよう。

実践④ 車重やコースに応じて調整してみよう

基本的にダウンフォースは前後とも最大に設定して、コーナリング時の安定性を優先しよう。ただし、長い直線の多いコースでは、安定性を犠牲にして最高速を重視するケースもあるので注意。



◀オーバルコース以外なら、どのコースでもダウンフォース最大でOK。

5th. step ミッション

●最高速重視か加速重視かで最終セッティングが決まる

ミッションにおけるギア比の選択は、スピード特性を決定する重要な要素。マシンのポテンシャルを最大限に引き出すために、コースごとに調整するのがベストだ。

「ミッションは基本的に、サスペンションやブレーキなどの各セッティングがすべて終了したあとで、最後にいじるパーツだと考えてください。クロス・ミッションを装着するとギアチェンジのつながりがスムーズになり、NA車やチューニングマシンで特に高い効果を発揮します。ギア比自体は、コースレイアウトやプレイヤーの走りに応じて最高速を重視するか、加速性能を重視するかを決め、それから調整するといいでしょう。実車ではコースの長さを測ってコンピュータで計算し、最適なギア比を算出するんですが、ゲームではオートセットアップが手軽で便利ですね」（本間氏）

POINT オートセットアップで設定

フルカスタマイズなら各ギア比を細かく設定することもできるが、オートセットアップを利用するのが効率的だ。クロス側で加速重視、ワイド側で最高速重視になるので、どちらかに数値を振ってやればOK。オートならギア比のつながりもよい状態を保てる。

実践⑤ 直線の最高速度にあわせてコースごとに調整しよう

コース内の最高速が出る地点でタコメーターを確認。6速ミッションなら6速でレッドゾーン手前までエンジンが回っていればOKだ。これで加速、最高速ともにバランスのとれたセッティングになる。



◀タコメーターが振り切ってしまうようならワイド側に設定してやろう。

ベストセッティング完成!!

サスペンションのセッティングは、基本的にどんなコースでも同じでOK。だが、ミッションはコースごとに再調整するのがベストだ。右のリストは曲がりにくかったR34GT－Rをややオーバーステア傾向に補正したデータ。これを基準に、プレイヤーの好みでLSDとブレーキバランスを微調整してやれば完璧だ。この数値を参考に、ほかのマシンのセッティングにも挑戦してみよう。

項目	フロント	リア
Spring Rate	13.0	11.0
Ride Height	95	95
Damper Bound	4	5
Damper Rebound	7	7
Camber	3.0	1.5
Toe	-0.20	0.20

項目	フロント	リア
Stabilizer	3	7
Brake Controller	24	24
Down Force	0.52	0.85
LSD Initial	6	22
LSD Accel	8	22
LSD Decel	10	10

セッティングQ&A
車種別実例ピックアップでよくある悩みをすっきり解決!

ここまでGT－Rを例にしてセッティングのポイントを解説してきたが、どんな車種でも基本的な考え方は同じ。各車種が持つアンダーステア・オーバーステアの特性を把握し、そのクセを解消してやることによって、キミの愛車もグッと扱いやすくなるのだ。このページでは、そうした考え方をもとに、セッティングQ&Aと題して、ユーザーから寄せられた悩みに答えていこう。

Q GTOが曲がりにくいのですが

せっかくトルクのあるエンジンを持っているのに、ハンドリングが重いため、そのパワーをコーナリングに生かせていない気がします。



◀たっぷり減速しないと曲がれないGTO。

A キャンバー角、トー角LSDがポイント!

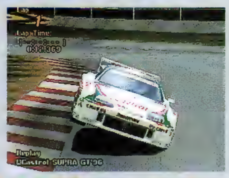
まず最初に、LSDや電子制御パーツを装着していたらとりあえず外し、それからサスペンションの各項目をチェックしていく。車高が低すぎないか、スプリングとダンパーが固くないかを調べて、それぞれ弱めにセットしよう。それからフロントのキャンバー角を大きめにセット。さらにトー角も、フロントをトーイン、リアをトーアウトにする。セッティング項目をキャンバー角とトー角に絞るのがポイント。セッティングが完了したら、LSDなどを装着して試してみよう。



▲サスペンションのセッティングが最優先。サスが決定してからLSDをセットしよう。

Q スープラが跳ねてしまいます

GT選手権で活躍するスープラを使っていますが、車体の跳ねによってスピンを招いてしまいます。跳ねを抑えるには、どうすればいい?



◀ちょっとした起伏でも大きく跳ねてしまう。

A スプリングレートと減衰力を調整!

車体が跳ねる最大の原因はスプリングレートだ。これが大きいと、どうしても跳ねてしまう。だが、スプリングレートが大きい方が、コーナーで車体が安定するため、コーナリングの限界スピードは上がる。この両方の特性を得るためには、まずマシンが跳ねないところまでスプリングレートを下げて、その後ダンパーの減衰力も下げる。それからスタビライザーの設定を強くしてみよう。これで、車体の跳ねを抑えつつ、安定したコーナーリング性能が得られるはず。



▲スプリングレートを変更したら、ダンパーの減衰力も再調整することを忘れずに。

Q バイパーGTS－Rがスピンしてしまいます

プレゼントカーとして手に入れたバイパー。パワーがあって直線は速いけど扱いにくくて……。安定性をアップさせる方法はありますか?



◀超オーバーステアですぐにスピンする!

A アクティブスタビリティーコントローラーを装着!

高性能なエンジンを搭載しながらも、ステアリングの反応がシビアで、扱いにくいバイパーGTS－Rは、オーバーステアのクルマの代表格。リアのキャンバー角を大きくしたくらいでは、この特性を補正できずスピンしてしまう。バイパーに限らず、スピンしやすいクルマに有効なチューニングパーツが「アクティブスタビリティーコントローラー」だ。このパーツを装着すると、オーバーステアを大幅に改善できる。リアのスタビライザーを弱めれば、さらに効果的だ。



▲アクティブスタビリティーコントローラーを装着したら、最大値にセットしよう。

まとめ
基本はやっぱりニュートラル

セッティングによって、アンダーステアやオーバーステアを補正する理由は、プレイヤーの理想のライン通りに曲がってくれるクルマを作るため。つまり、どんなクルマでもニュートラルステアの特性に補正することがセッティングの基本なのだ。以下で、そのためのポイントを紹介していこう。

FF アンダーステアを消そう

ハンドルを切ったほどに曲がらないFF車は、フロントのキャンバー角を大きくすることでニュートラルステアに近づけられる。リアブレーキをやや強めにしておくと、さらに曲がりやすくなる。

FR オーバーステアを消そう

FR車の場合、エンジンのパワーがアップしているとき、コーナー立ち上がりでアクセルをオンにするとふらついてしまう。リアダンパーの減衰力を小さくして、リアタイヤのグリップ力を高めよう。

4WD 弱アンダーステアだが…

車種によって曲がるクルマと曲がらないクルマがある。曲がりにくい場合は、リアのスタビライザーを強くして、オーバーステア傾向にセッティング。コーナー出口はアクセル全開でクリアしよう。

セッティング ダート編
ダートセッティングのポイントをチェック!

あらゆるコーナーをドリフトで駆け抜けていくダートコースには、ロードコースのセッティングは通用しない。そんなダートコースならではのセッティングテクニックを大公開! あとは、クルマを左右に振り回すドライビングテクニックが重要になってくる。ここで紹介するセッティングを愛車に施して、華麗なドラテクを身につけよう!

1 車高を高くしてサスストロークを確保

ダートでは、荒れた路面での衝撃吸収が重要。車高を最大値近くまで高くして、サスペンションのストロークを十分に確保してやろう。さらにスプリングレートとダンパー減衰力は固めに設定しておくこと。こうすることによって、ジャンプした際、着地の衝撃吸収が素早く行われ、クルマの態勢が安定するのだ。



▶ジャンプする場面が多いダートコースにおいて、衝撃吸収は速く走るための最重要項目。

2 空力パーツは最大値に設定

すべりやすいダートコースでは、いかにグリップを確保するかが重要になる。少しでも多くのグリップ力を得られるように、ダウンフォースを最大にセッティングしよう。コーナリング時のグリップ力に差が出るぞ。



◀ダウンフォースは迷わず最大値にセット。これでタイヤのグリップ力が向上!



▶ドリフトでコーナーをクリアするときに、若干ながらクルマの体勢が安定する。

3 フロントのLSDの効きを強くする

ダートコースでは4WDが大活躍! 4輪でしっかり路面をとらえるため、高い安定性を得られるのだ。ここで、フロントのLSDのイニシャルトルクを強くしてみよう。フロントタイヤが車体をぐいぐい引っ張るようになるので、より安定した走りが実現できる。ドリフトですべらせすぎたときも、フロントタイヤが引っ張ってくれるので、素早く体勢を立て直すことができる。



▶真横を向くようなドリフトが連続するダートコースでは、フロントLSDの強化は必須項目だ。

USED CAR

クルマ選ぶなら DPSの中古車情報!!

クルマ好きなら、かつての名車・旧車もコレクションに入れておきたい。そこで、充実のカーライフをさらに盛り上げる、レアな中古車をセレクトしてみたぞ。

クルマに速さを求めるなら、新車のみでOK。でも名車と言われるオールドカーや、限定生産モデルなど、中古リストには興味深いクルマがたくさんリストアップされる。クルマ好きを自負するなら、中古車リストも要チェックだ。



◀伝説の名車、思い出の愛車。クルマへの想いは人それぞれ。

ラインナップは10日周期! 600日で最初に戻る!!

中古のラインナップは、10日周期で更新され、600日分の60パターン用意されている。そして600日目からは、また1日目のリストに戻りループすることになる。クルマによって出現頻度が違うので、なるべく購入のチャンスは逃さないようにしよう。



◀10、20、30など、区切りのいい日に更新される。

編集部が選んだレアカー12台!

ここではラインナップにあまり登場しないクルマや、カーマニア垂涎の名車など、12台をピックアップしてみた。

トヨタ 2000GT 67年前期型

国産の名車と言えば間違いなく名前が上がる。日本を代表するスポーツカー。

駆動方式	FR
最高出力	155ps/7000rpm
最大トルク	18.0kgm/4800rpm
車重	1145kg



出現サイクル 1、10、170、190、280、290、340、430、480、510、540、550、570

セリカ XX 2800GT '83

スープラの前身とも言えるモデル。ターボ不可だが、80年代のクルマにしてはパワフル。

駆動方式	FR
最高出力	168ps/5500rpm
最大トルク	24.1kgm/4500rpm
車重	1235kg



出現サイクル 20、50、110、120、140、170、200、210、220、240、250、260、270、330、380、390、400、430、440、510、570、580、590

ビート ver F '92

ビートの800台限定モデルであるバージョンF。ハンドリングは、非常にクイック。

駆動方式	MR
最高出力	62ps/7900rpm
最大トルク	6.1kgm/7000rpm
車重	760kg



出現サイクル 30、50、60、70、180、200、230、300、320、340、360、370、380、470、480、490、500、530、550、590

スカイライン(KPGC10) GT-R '71

ハコスカと呼ばれるKPGC10。70年代初期のクルマだが、ターボが積めるのは大きい。

駆動方式	FR
最高出力	160ps/7200rpm
最大トルク	18.0kgm/5300rpm
車重	1100kg



出現サイクル 1、50、220、280、330、340、380、470、510、520、570

フェアレディ 240Z '71

"Z"の名を世界に知らしめた対米輸出用モデル。トータルバランスは、なかなかのもの。

駆動方式	FR
最高出力	155ps/7000rpm
最大トルク	21.1kgm/5000rpm
車重	1010kg



出現サイクル 20、160、200、230、330、370、400、450、460、470、490、500、510、570

GT-R NISMO(R32) '90

いまだに人気の高いR32。これはNISMO仕様の限定版。排気量アップできるのが強み。

駆動方式	4WD
最高出力	300ps/7000rpm
最大トルク	36.1kgm/5000rpm
車重	1500kg



出現サイクル 40、60、70、90、120、250、280、330、340、370、390、400、430、440、540

AZ-1 A-spec '91

軽快なハンドリングがウリだったAZ-1のマツダスピードモデル。スピンに注意。

駆動方式	MR
最高出力	62ps/6500rpm
最大トルク	8.7kgm/4000rpm
車重	720kg



出現サイクル 20、50、80、100、110、120、130、330、350、370、380、560

アンフィニRX-7 Type RZ '96

3代目RX-7の中でも運動性能の高いRZ。中古とはいえ限界性能の高さは魅力。

駆動方式	FR
最高出力	264ps/6500rpm
最大トルク	30.1kgm/5000rpm
車重	1250kg



出現サイクル 130、150、200、230、290、430、460、480、550、570、580

デミオ GL-X スペシャル '98

マツダを代表する小型車デミオの上級グレード。チューンすれば、かなり戦闘力UP。

駆動方式	FF
最高出力	98ps/5900rpm
最大トルク	13.0kgm/4500rpm
車重	960kg



出現サイクル 60、90、170、300、340、430、440、490、550、560

インプレッサ 22B STi Ver.'98

インプレッサのワークスモデルを市販化した400台限定モデル。レア度は相当高い。

駆動方式	4WD
最高出力	298ps/6000rpm
最大トルク	39.7kgm/3000rpm
車重	1270kg



出現サイクル 60、250、530、540、550、560

スバル 360 ヤングSS '69

RRを採用し、人気のあったスバル360。そのスポーツバージョンだが、パワー不足。

駆動方式	FR
最高出力	35ps/7400rpm
最大トルク	3.8kgm/5500rpm
車重	425kg



出現サイクル 10、30、40、80、120、130、180、250、330、380、420、430、470、510

カプチーノ '95

スポーツカースタイルの軽自動車。チューンすると、軽ながらスポーティな走り。

駆動方式	FR
最高出力	62ps/6300rpm
最大トルク	10.5kgm/3500rpm
車重	700kg



出現サイクル 10、20、30、70、120、140、150、170、180、190、200、260、270、310、330、370、380etc…

※出現サイクルは、出現する最初の日にちを表記しています。20とは、20日から29日の間に出現するという意味です。また、車名はガレージで表示されるものを使用しています。

ENDURANCE 耐久レースを走り抜くためのテクニックを伝授!!

最長で2時間はかかる耐久レース。「そんなのやってられっか!」という人がいるかもしれないが、実は意外に楽しかったりする。そこで耐久を楽しむコツを伝授。

耐久には、ル・マンカーやGTマシン、そして4WDなどの高性能なマシンを使っていきたい。まず1周走ってみて、ブッちぎりでトップに立てるようなマシンが理想的だ。



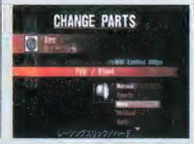
▶敵車にはル・マンカーも登場するので、こちらもそれに対抗できるマシンが必要となってくる。

耐久レース基礎知識

耐久レースで気をつけたいのは、タイヤとピットイン。ここでは知らないと損する基本的なポイントをチェックだ。

1 タイヤはハードがベスト!

長時間走るとタイヤが摩耗してくるため、耐久力の高いハードタイヤを装着しよう。



◀ハードはグリップ力が小さく、すべりやすい。慣れない人はミディアムで。

2 12周前後を目安にピットイン!

ピットインは、タイヤの耐久力が黄色く表示される(12周前後)頃がベスト。



◀ハイパワーマシンは、グリップ力を失う前に早めにピットインしたほうがいい。

3 およその所要時間を把握してからチャレンジしよう!!

ラップ数はわかっても、それが何時間かかるかは実際に走ってみないとわからない。というわけで、およその所要時間を紹介していくぞ。

レース名	ラップ	所要時間
グランバレースピードウェイ耐久 300km	60	約2時間
アプリコット・ヒル耐久 200km	50	約1時間15分
シアトル市街地コース耐久 100Miles	40	約1時間
ラグナ・セカ・スピードウェイ耐久 200Miles	90	約2時間
ローマ市街地コース耐久 2 Hours	−	2時間
トライアルマウンテン耐久 30Laps	30	約1時間
スペシャルステージ・ルート5 ナイター耐久	50	約1時間

楽しい耐久の遊び方

長時間走ると、途中でダレてしまいがち。そこで飽きずに走れる遊び方を指南するぞ。

1 ストーキングで行こう

ぶっちぎりでリードして走っていると飽きるので、常に誰かをストーキング。



2 2周遅れでスタート

これはマジで気合いが入る。2時間レースでは、ちょうどいいバランスになる。



3 敵をピットに押し込め

敵車にガンガン体当たりして、敵車をピットロードにムリヤリ入れてしまう極悪非道のテクニック。でもこれって、メチャクチャ成功率が低いし、そんなことができるチャンスもめったにない。オススメは、シアトル市街地とラグナ・セカ。チャンスがあれば狙ってみよう。

●担当ライターのひとり言
耐久レース精神論!?

前作の耐久(完走すればOK)とは違い、今回は勝たなくては何もならない。時間もかかるし、敬遠(あるいは後回し)している人が多いと思うが、はっきりいって耐久に気合いや根性は必要なし。意気込んで始めても、20周ぐらいでダラダラと走ってる自分に気づくはずだ。そんなわけで耐久なんてのは気軽に考えて、かる〜く始めちゃったほうが精神的にもラク。そのうち頭がボーッとしてきて、真っ白な灰になりながらも、指だけは動いてる。そんな境地に達すれば、耐久王になれます。

告知 GTチャレンジD's CUP参加受付中!!

DPS-D主催の誌上レース大会

『GT2』発売から1カ月が経った今、キミの腕前もかなり上達しているのでは? そのすばらしいドラテクを、DPS−D編集部主催のレース大会「D's CUP」でぜひ試してみよう。レースは全10部門。エントリーNo.1と2が映像部門、それ以外の3〜10がトライアル部門となっている。なお、同時にいろいろなデータ&情報も募集中。例えば、キミの収集したクルマのデータ「ガレージ自慢」や、今号の記事を参考にして組み上げた最強のマシンセッティング情報「セッティングの神様」などなど、どんなことでもドシドシ送ってほしい。疑問や質問も大歓迎! 待ってるぜ!!

応募の決まり

●トライアル部門(ハガキのみで受付):ハガキに住所・氏名・電話番号・応募エントリー・自己記録(エントリー4〜8に応募する人は、使用車種も記載)を明記の上、右記のあて先まで送付のこと。※注意:入賞者には後日連絡します。リプレイデータが入ったMCを必ず保管しておいてください。

●映像部門(MCのみで受付):応募の際は、封筒の中に①リプレイデータを保存したSCEI純正のMC(応募に関係ないデータを入れないようにしてください)・②説明書・③返信用封筒の3点を忘れずに入れ、下記のあて先まで送付のこと。説明書には住所・氏名・電話番号・応募エントリー・データの内容を詳しく記載のこと。返信用封筒には、返信に必要な分の切手を貼り、自分の連絡先(郵便番号・住所・氏名)を明記のこと。

あて先は〒101-8305 ㈱メディアワークス DPS−D『GT2』係(しめ切り:2月15日(火)消印有効)

募集は下の10部門! キミもチャレンジ!!

応募レースは全10部門! ウデに自信のある『GT2』ドライバーたちよ、キミのチャレンジを待っているぞ!!

No.	部門名	モード	コース	車種	内容
1	スクープ映像大賞	使用ディスク/モードとも自由	自由	自由	思わずビックリのスゴイリプレイを募集
2	街の遊撃手大賞	使用ディスク/モードとも自由	自由	自由	おもしろ走行、曲芸走行などを募集
3	ダート2メイクCUP	AC/SinglePlayer/DirtTrial	Smokey Mountain North	ランサーエボ、インプレッサのみ使用(バージョンは自由)	人気の国産2車種によるタイムアタック
4	ヒル・クライムCUP	AC/SinglePlayer/DirtTrial	Pikes Peak Hill Climb	Pikes Peak Versionのクルマは不可	ダートの上りコースでのタイムアタック
5	市販車最速CUP	AC/SinglePlayer/TimeAttack	Seattle Circuit	スペシャルカー、レーシング仕様車、GT選手権車は不可	市販車の最速を決めるタイムアタック
6	GT D's CUP	AC/SinglePlayer/TimeAttack	Apricot Hill Speedway	自由	車種制限ナシのGT頂上バトル
7	ゼロヨンCUP	GT/MACHINE TEST	0-400m計測	自由	マシンセッティング命のゼロヨンレース
8	MAX Speed CUP	GT/MACHINE TEST	最高速度計測	自由	真の最速マシンを決める極限アタック
9	500R'75 CUP	AC/SinglePlayer/TimeAttack	Motor Sports Land	FIAT 500R'75のみ使用	フィアット500Rのみのワンメイクレース
10	GT-ONE CUP	AC/SinglePlayer/TimeAttack	Special Stage Route 5	TOYOTA GT-ONE ROAD VERSION'98のみ使用	GT-ONEのみのワンメイクレース

DENGEKI 電撃 PlayStation2

PS2情報を先行スクープ

速報 PLAYSTATION FESTIVAL 2000

『PlayStation



CONTENTS

フェスティバル2000』開催概要決定!!

以前から、2000年2月に開催予定とお伝えしていたプレイステーション2の発売記念イベント。ついにその開催概要が正式発表された！　イベントの名称は、「PlayStationフェスティバル2000」。ＰＳ２の発売に先駆けて、その魅力を存分に味わうことができる。出展タイトル等の詳細は今のところ未定だが、下のカコミで紹介している４つの情報のほか、ＳＣＥＩの佐伯氏からは「ゴールデンウィークぐらいに発売されるタイトルまで用意したい」、「ＳＣＥＩも３タイトルぐらい用意」、「ソフトライセンシーさんには、隠し玉も発表してほしい」（Vol.131インタビューより）というお話もうかがっている。

以上のことから推測すると、かなりボリュームのあるイベントになりそうだ。なお、このイベントにはチケットが必要になる（ただし、プレイステーションクラブの会員はチケット不要。事前に送られる招待状で入場することができる）。イベント当日の会場の混雑状況しだいで、「当日発売券」の発売が中止になる可能性もあるので、必ず前売り券を購入しておこう！

前売り券はぴあorローソンで、1月15日販売開始!!

ぴあ
チケットぴあ
Pコード676-159
問い合わせ
03-5237-9999

ローソン
ローソンチケット
Lコード34154
問い合わせ
03-5537-9999
（ローソン各店舗で直接購入できます）

このイベントに関する問い合わせ先……
PlayStationフェスティバル2000事務局　03-3266-7812
（祝日を除く月～金 10:00～17:30）

「PlayStation フェスティバル2000」開催概要

会　期：2000年2月19日(土)・20日(日)
時　間：10:00～17:00
会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)
北展示ホール9
千葉県千葉市美浜区中瀬2-1
入場料：一般（中学生以上）………前売／￥1,000(税込)
当日売／￥1,200(税込)
小学生……………………… 前売／　￥500(税込)
当日売／　￥600(税込)
※小学生未満無料

当日はココに注目!!

1 500台の試遊台を設置!!
当日は500台もの試遊台が設置されるとか。発売直前のタイトルをガンガン遊べるぞ。

2 約20タイトルが遊べる!!
SCEIのタイトルはもとより、ライセンシー各社のゲームも多数登場の予定。

3 多数の体験版を配布!!
会場では、PS2用の体験版も配布されるぞ。マニアもウハウハの大盤振る舞いだ！

4 当日限定のグッズ販売も!!
期間内・会場内限定のグッズも販売される。限定という言葉に弱い人は即ゲット!!

電撃PlayStation 創刊5周年記念 特別大感謝プレゼント!!



PS2本体[34名]ほか、超豪華賞品が当たる!!

電撃PlayStationも、おかげさまで昨年12月16日をもって創刊5周年。そこで読者の皆様に感謝の意味を込めて「特別大感謝プレゼント」を実施するぞ！　賞品は、プレイステーション2本体[34名]をはじめ、超豪華グッズが盛りだくさん。いよいよ次号（Vol.134）のアンケートハガキで応募ができるぞ。もちろん、PS2本体以外の超豪華賞品も、次号で大々的に発表する予定だ。これまで本誌に付いていた応募券は、その時まで大切にとっておいてね！

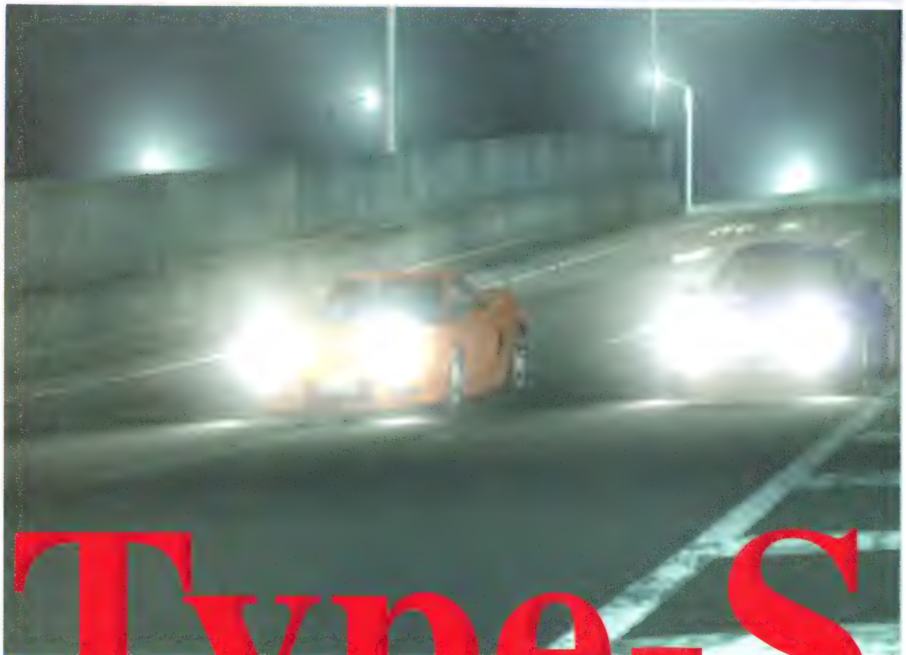
応募方法

電撃PlayStation Vol.134（1月28日発売）のアンケートハガキに、Vol.127～134（電撃PlayStation-Dは除く）に掲載された応募券①～⑤をすべて貼付、必要事項を記入して郵送しよう。なお、バックナンバーのお問い合わせは、主婦の友社　本の注文係（TEL.03-5280-7588／月～金9:30～17:30）まで。

応募券は次号(Vol.134／1月28日発売)まで大切にとっておいてね!!

※お詫びと訂正……前号の電撃PlayStationの記事中に誤りがありました。コナミ・北上一三氏は「ＣＳソフト事業本部本部長」です。お詫びして訂正いたします。

注目のスクウェア発ＰＳ２ソフト第1弾！



Type-S (仮)

映像美を極めた リアルカードライブゲーム!!

PS2 RCG	Type-S (仮) タイプエス	春予定	▶スクウェア
			▶価格未定
		▶対応周辺機器未定、2P対戦可	

画面写真を初公開！

ＰＳ２タイトルとして、すでに『バウンサー』を発表しているスクウェア。だが意外にも、同社のＰＳ２対応ソフト第１弾となるのは、隠し玉のレースゲームだった！　今回は、初公開されたその画面写真をもとに、この『Type-S(仮)』の第一報をお届けしよう。

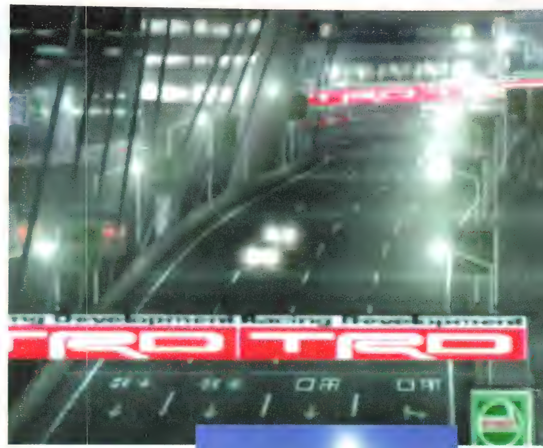
『Type-S(仮)』は、〝リアルカードライブゲーム〟をコンセプトにしたレースゲーム。スクウェアがＰＳ２のスペックを得て贈る、究極ともいうべき映像美を誇るタイトルなのだ。その開発コンセプトに基づき、リアルな〝ドライビング・フィール〟を追求。レースゲームと言うよりは、むしろシミュレーターのような感覚で、実車さながらのドライブ感覚を楽しむことができる。しかも、敵車のレベルを設定できるなど、初心者から上級者まで車好きなら誰でも楽しめるゲームになっているぞ。レースゲームの歴史に、新たなる１ページが刻まれるのだ!!



◀リプレイでは、実車と見まがうばかりのレースシーンが展開する。コースサイドの芝生や、バックに広がる木立の木々なども美しくリアルに描かれ、画面に奥行きを与えているのがわかるはずだ。



▶「ＢＭＷ３２８ｃｉ」をはじめ外車も多数登場。もちろん左ハンドルになっているので、国産車とは違った感覚でプレイすることができるのだ。



▲夜のレース風景。建物の灯りや街灯、車のライトがあふれんばかりの光の洪水のよう！



▶太陽の逆光さえもリアルに再現。太陽光を反射する車体にも注目。



◀3台が連なってホームストレートへ突入。実車からサンプリングされた爆音が聞こえてきそうだ。



▶オフロードを疾走するＲＸ−７。ＰＳ２が得意とするリアルな砂塵の表現ももちろんだが、柔らかな夕日の光にも注目しよう。

ＰＳ２によって実現した究極の映像美！

CG

『Type-S(仮)』の最大の魅力は、画面写真を一見しただけでもわかる、その映像美にある。

ＰＳ２のポテンシャルが可能にした車のハイスペックなモデリング。光、音、空気、砂塵、陽炎、虹など、限りなく自然に近いさまざまなエフェクト。擬似的に作られたのではなく、光源処理された〝本物〟の影や車体への映りこみ。さらには、車内のインテリアさえもが、実車に忠実に再現されている。『Type-S（仮）』では、この究極の映像美によって、実車さながらの、リアルな〝ドライビング・フィール〟を体験することができるのだ。

Feel the

　※PlayStation 2 の周辺機器に関しては、詳細が発表されしだい表記します。

Course

鈴鹿や筑波サーキットを完全再現!

リアルに再現されているのは、車体やエフェクトばかりではない。レースの舞台となるコースもまた、リアリティ満点に作り込まれている。特に鈴鹿サーキット、筑波サーキットの2つのコースでは、実在のサーキットを完全にシミュレート。コースレイアウトから高低差まで、忠実に再現している。このうち、筑波サーキットとは独占契約を結んでいて、このゲームでしか楽しむことができないらしいぞ。このほかにも、ハイウェイコース(左ページの写真)や峠コースなど、プレイヤーを飽きさせないバリエーション豊かなコースが用意されている。

鈴鹿 SUZUKA



最終コーナーを抜け、ホームストレートへ突入。右手にはF1などでおなじみのパドックが見える。

筑波 TSUKUBA



名物ダンロップアーチもこの通り。筑波サーキットを、ほぼ100%の再現度でシミュレートしているのだ。

峠 MOUNTAIN PASS



切り立った崖、谷底を流れる川――その渓谷の間を縫うように走る山間部のワインディングロードだ。

ヨーロッパ EUROPE





石畳の道路、レンガ作りの建物、塀に絡まる蔦、針葉樹の林――ヨーロッパの雰囲気を感じさせる風景だ。

Mode



「ドライヴァーズ・アイ」モードに注目!

本作で注目されるのが、「ドライヴァーズ・アイ」と呼ばれるモード(上写真)。これはモードというよりは、むしろ視点のひとつだと考える方がいいかもしれない。しかし、このモードは単なる「車窓視点」でなく、ドライバーの目の位置を追うように設定されているのだ。コーナーへの進入の際に、出口を見ながらハンドルを切る――なんて視点でプレイできるぞ。もちろん、この画面に表示されているハンドルやインパネのメーターは、プレイヤーの操作に連動する。このほかにも、2P対戦やトレーニングモードなどが用意されているのだ。

2Players Mode ‐2P対戦モード

画面を上下に2分割して対戦できるモード。もちろん、1P操作時と同等のビジュアルクオリティでプレイ可能だ。



Racing School Mode ‐レーシングスクールモード



◀「ドライヴァーズ・アイ」視点でトレーニング。実車さながらの車体感覚が身につく!?

▼車体後方からの視点。ギザギザの走行ラインは、ブレーキングポイントを表している。



初心者向けのトレーニングモード。コース上に表示される理想走行ラインにしたがって車を操作することで、テクニックを磨くことができる。トレーニングは、好みの視点で行うことができるぞ。

Car Lineup

人気の車種を厳選してラインナップ!

本作では、トヨタ、ホンダ、日産、三菱、マツダ、スバルなどの有名自動車メーカーと契約。人気の車種を厳選してラインナップしている。このほかにも数社と交渉中だというから期待したい。登場する車のパラメータは、実際の物理挙動をもとに計算されているので、実車同様の挙動をみせる。もちろん、サスペンション、ギア、ブレーキ、エンジンなどを自分好みに細かくセッティングすることも可能だ。またカラーリングも、各車のカタログスペックカラー(標準的に用意されているカラー)を選べるほか、プレイヤーが自由に調整することもできるぞ。

Toyota トヨタ

この秋発売されたばかりのミッドシップスポーツカー「MR-S」を早くもラインナップ。



Honda ホンダ

写真の「NSX」のほか、久々に発売されて話題を呼んだスポーツカー「S2000」なども登場する。



Nissan 日産

日産が誇る国産スポーツカーの最高峰「SKYLINE GT-R」。本作にも、もちろん登場するぞ!



Mitsubishi 三菱

「ランエボ」の愛称で、走り屋たちから絶大な支持を受ける「LANCER GSR EVOLUTION」。



Mazda マツダ

息の長い人気を誇る「RX-7」が登場。今回紹介した車種のなかでは、唯一のFRカーだ。



Subaru スバル

ラリーなどで活躍している「IMPREZA」が登場。オフロードではダントツに強いかも!?



sports driving emotion!!



開発プロデューサー直撃インタビューでわかった
PS2版『パワプロ』のヒミツ!!

実況パワフルプロ野球7（仮）

絶大な人気を誇る『パワプロ』が、早くもPS2に登場！　定番野球ゲームが、PS2でどう変わるのか？　プロデューサー・赤田氏に直撃取材したぞ!!

PS2 SPG	実況パワフルプロ野球7(仮)	春予定	▶コナミ
			▶価格未定
		▶対応周辺機器未定	

『パワプロ』シリーズはPS2がメインプラットフォームに!!

PS2でここが変わる！

――まずはタイトルについてお聞きします。今回は『7』というタイトルですが、『6』まではN64で出されていましたよね。たしか“数字”は、メインのシリーズで使うとおっしゃっていたのでは……？

赤：そうです。つまり『パワプロ』シリーズは、この『7』からPS2がメインになるってことです。

――それは心強いですね。では『パワプロ』はPS2になって、どう変わるのでしょうか？

赤：まず、パワプロ君がフルポリゴンになります。PS2では、ポリゴン数がPSの25倍〜30倍でますからね。今までは一枚のポリゴンに絵を描いて、それにテクスチャーを貼って、それを書き換えて動かす単なるアニメーションでしたが、そういうことをする必要もありません。球場のマウンドなども3Dで存在しますよ。カメラを拡大したり縮小したり、アングルを変えたり、パワプロ君の周りをカメラでグルっと回したりもできますね。

――それは実際のゲームの部分ですか？　それとも演出部分で？

赤：たとえば観戦モードでしたら、今まで固定の視点で見ていたものを、カメラを自由に動かして好きな視点から見ることもできます。でも、プレイする時の視点が大幅に変わることはないでしょう。逆にプレイしづらくなってしまいますから。

――実際の野球のプレーで向上が望める点は？

赤：CPUが速くなりますので、選手の思考は良くなるはずです。これまでも、リリースするたびに選手の思考を賢くはしているんですよ。それでも、N64やPSでは処理の面でどうしても制限があった。選手の動きも重要ですが、それよりも思考の方を実際の野球に近い形にもっていければと考えています。

――そのほかに『7』の注目点はありますか？

赤：ゲームの内容の精度を上げるのはもちろんですが、特に対戦を、じっくり作り込んでいるところです。やはり、『パワプロ』は対戦が基本なので。サクセスモードなども、大変ご好評いただいてますが、結局は対戦を有利にするためにキャラクターを育成するモードですから。サクセスモードで選手を作ったら、ぜひ原点である対戦に戻ってほしいですね。

――『7』では、PS2になることで対戦に何か新しい要素を追加されたりするのですか？

赤：PS2だからということではないのですが、パワプロを全体的にとらえて、能力の見直しをするつもりです。特殊能力も増やすことになるでしょうね。『パワプロ』シリーズの場合、キャラクターの見た目はどれも同じパワプロ君なので、特殊能力で一人一人の個性を表現する必要があるんです。その動きだけでその人だということを特定させなければいけないわけですから、特殊能力は大切な要素なんです。

サクセスは「プロ編」!?

――逆にPS2になっても、ここは変えたくないというこだわりは？

赤：レスポンスですね。いくら映像がきれいになっても、レスポンスが落ちるようではダメです。『パワプロ』シリーズでは、絶対60分の1秒で表現するんやということで意地になってやっていますからね（笑）　もちろん『パワプロ7』も60分の1秒以下にすることはありません。やはり、気持ちよくプレイできないと……。ですから試合時間も1試合20分〜30分くらいで終わるくらいで調整しています。サクセスも2時間以内に収まるように作っています。ユーザーの方も一気にプレイできると思いますから。

――サクセスモードは引き続き残るのでしょうか？

赤：まあ、詳しい内容は秘密です（笑）　一応、皆さんにはプロでいきますと言っておきます。



KCE大阪
制作部　副部長
第三プロダクションプロデューサー
赤田　勲氏
ISAO AKADA

――操作性の部分も気になるのですが、デュアルショック2にはどんな印象を持たれましたか？

赤：まだサンプルの段階なので、なんとも言えません。ただ、N64のコントローラーと比べて、PSのデュアルショックは精度が荒いのは確かです。なかなか中心に止まってくれませんしね。ですから希望としては、もう少しアナログスティックの精度が高くなることを期待しています（笑）　ボタンもアナログになりますが、まだどの程度のことができるのかわからない状態です。たとえば、バントの強さとかに使ってみようなんて案もありますし､「これだ！」という機能があれば仕様次第で実現するかもしれません。ただ、それを使用することで遊びづらくなるなら、使うことはないと思います。

――音声の表現的には変更点などは？

赤：まあ、いろんなバリエーションの音声をもっと増やしたいねとは言っています。音声の収録はもう少し先なので、最終的にどうするかは、これからいろいろなアイデアを出して検討したいと思います。

――発売はいつ頃になりそうですか？　待ち望んでいるユーザーにメッセージをお願いします。

赤：春予定、ですね（笑）。でも春も長いですから、3〜5月が春だと思ってください。まぁ、例年よりは早い日程で出せると思います。開幕を待っているよりは早いぐらい……という感じかな（笑）　ユーザーの皆さんが、さすがPS2の『パワプロ』はここまでできたんだと思っていただかなければ意味がありませんから、皆さんに満足してもらえるものをお見せしたいなと思います。期待していてください。

初公開『パワプロ7(仮)』開発中画面!!



▲はじめて公開された『パワプロ7』の画面。まだまだ開発中のものだが、パワプロ君はもちろん、スタジアム全体がフルポリゴンで、しかもなめらかに描かれているのだ。

超美麗映像でつづられる実写インタラクティブムービー!!

ØSTORY™
ラブストーリー



実写とCGの融合 ディスプレイを彩る 美しき少女たち PS2が可能にした AVGの新境地……

PS2 AVG	ØSTORY ラブストーリー	春予定	▶エニックス ▶価格未定（DVD 2枚組） ▶対応周辺機器未定

映像技術の最先端！ 新しいAVGの形がここに!!

このゲームは、実写ムービーソフトの制作には定評のある、PSソフト『ALIVE』のゼネラル・エンタテイメントが制作を担当したAVG。主人公が幽霊という独特の物語と、人気アイドルが多数起用されている点（キャスティングについては右のカコミを参照）が特徴だ。今回は、ビジュアル面から、このゲームの魅力に迫っていくぞ。霊体と化した主人公におそるおそる接する女の子、自由に空を飛ぶシーンなど、これまでにない新鮮味あふれる映像が目じろおしなのだ。ファンならずとも、要チェック！

▼ゲームは、基本的に実写を取り込んだ画面で展開。時間制限のある選択肢などプレイヤーを飽きさせない試みも。





▲実写とCGを融合した手法も、効果的に使用されている。

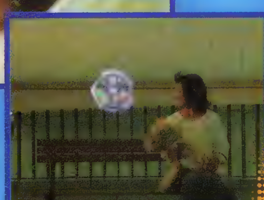
CAST（敬称略）

リナ	平山綾
サキ	初音映莉子
ルビー	直瀬遥歩
ヒトミ	眞鍋かをり
占い師	佐藤江梨子
サックス少女	小野麻亜矢
ぷち天使	山川恵里佳
天使	藤崎奈々子
マホロ	大河内奈々子

奇跡を信じて「真実の愛」を探し求める……

死の果てに待つものは？





▲▶天使から「真実の愛を見つければ…」と告げられた主人公は、浜辺でアイドル歌手・リナと出会う。

PS2ならではの映像表現

▶主人公の体ごしに、歪んで見える背景に注目！ PS2ならではの表現も、随所で採用されているのだ。





▶主人公は、他人の心へ自由に侵入できる。心の中を描く場面も登場するぞ。

緊迫した状況を切り抜けろ！



◀▼状況に応じた冷静な行動が、クリアへの近道。とはいうものの、こんな状況でなにをどう冷静にするのやら（汗）

美しい映像で綴られる新しい愛と奇跡の物語

Story

突然の事故で、霊体となってしまった主人公。彼は夢の中のような空間で、「真実の愛を見つけられたら、奇跡は起こる」と告げられる。そして、死と引き換えに、誰にも見えない体と、自由に人の心を読み、乗り移る能力を手に入れる……。残された時間は6日間。主人公は、奇跡を起こせるのか!?



◀コンサート中のリナ。もちろん歌つきでムービーが流れるぞ。

▶夜の街に、リナを連れ出す主人公。空を飛んでいるようだが……!?





※PlayStation 2の周辺機器に関しては、詳細が発表されしだい表記します。



エヴァーグレイス EVERGRACE

開発順調!! ビジュアル&システムの最新画面を大公開!!

ＰＳ２初期のＲＰＧとして、同社の『ETERNAL RING』と並んで注目を集める、フロム・ソフトウェアの『EVERGRACE』。今回は新着画面写真をもとに、2つの注目要素に迫ってみよう！

自然物さえも情緒豊かに再現する ＰＳ２ならではのグラフィック

EVERGRACE	
PS2 RPG	春予定
▶フロム・ソフトウェア	▶価格未定
▶対応周辺機器未定	

木漏れ日



木々の間から射し込む光が草原を照らし出す、まるで印象派の絵画のような風景。もはや芸術的ですらある。

風



風になびく衣服や髪、揺れる草花、舞い散る木の葉――目では見ることのできない風でさえも、『ＥＧ』の世界では、あたかもそこに吹いているかのように感じさせる。

影



時間や場所、地面の凹凸によって影の長さや濃さ、形も変化。作り物ではない、本物の影が存在するのだ。

ＰＳからＰＳ２へ移行することによって、『EVERGRACE』が得た最大の変化――それこそが、画面を一見しただけでわかるグラフィックの強化だ。これは単にヴィジュアル面での美しさばかりではなく、光や風、影など自然物の演出をも含んだもの。本作では、日の光や、それによって生み出される影、実際には見ることのできない風までもが、情緒豊かに表現され、プレイヤーにかつてない臨場感を与えるのだ。まさに「ＰＳ２でしか表現できなかった世界」が誕生するのだ！

 ※PlayStation 2 の周辺機器に関しては、詳細が発表されしだい表記します。

入手したものはすべて装備可能
ドレスアップシステム

ゲーム中に入手したものは、すべて身体のどこかに装備することができる「ドレスアップシステム」も、本作の大きな特徴のひとつだ。武器や防具・装備品はもちろん、今回紹介しているような鍋やフライパンでさえも装備できてしまう。このようなアイテムは、ちょっとしたお遊びアイテム として楽しめるばかりか、時にはゲームを進めるうえで必要になってくるケースもあるという。

以前紹介した「パルミラ武具」（パルミラのかけらを集め武具に呪術合成した、いわば魔法武具）や、鑑定士のセンス評価による修理費用の変化など、豊富な要素を持つ「ドレスアップシステム」は、かなり楽しめるものになりそうだ!!



鍋やフライパンも装備可能

装備画面

装備可能なのは、頭（兜）、右手（武器）、身体（鎧）、足（具足）、補助（アクセサリー）の5カ所。右手の武器は、メインと予備の2つが設定できる。装備の変更は、基本的にセーブポイントで行うことになるが、この右手装備の武器だけは、通常画面でリアルタイムに変更できるのだ。







▲◀しかも、なぜかユテラルドのフライパンには目玉焼きが1つ、シャルアミのフライパンには目玉焼きが2つのっているという芸の細かさ！

キャラクターによって装備を使いわける楽しみも

PSからPS2にプラットフォームを移行するにあたって、主人公が2人に増え、ユテラルドとシャルアミそれぞれの視点から物語を楽しめるようになったことは、これまでにもお伝えした通りだ。じつはこの変更は、ストーリーに深みを出すばかりか、「ドレスアップシステム」にも影響を与えているのだ。ユテラルドとシャルアミは、それぞれ男女という差異から、装備する武器の傾向が異なる。この2人の特性を考えた武器・装備の変更を行うことで、さらにバリエーション豊かな「ドレスアップ」が可能になる、というわけだ。

ユテラルド



近距離攻撃 物理防御系





突然、消滅したはずの世界へ迷い込んだ少年。右手の甲に“呪いの烙印”クレストを持つ。重い剣や斧のほか特殊武器や鎧全般を装備できる（なんと写真のように巨大な斧さえ装備可能！）ので、接近戦には強い。そのかわり、魔法系の攻撃＆防御はあまり得意ではない。

シャルアミ



遠距離攻撃 魔法防御系





ユテラルドが姉のように慕う女性。槍や弓など軽い武器が中心で、射程が長く遠距離攻撃が可能だが、攻撃力は低い。その分は魔法で補うことになる。また魔法系の鎧やアクセサリーを装備することができる。

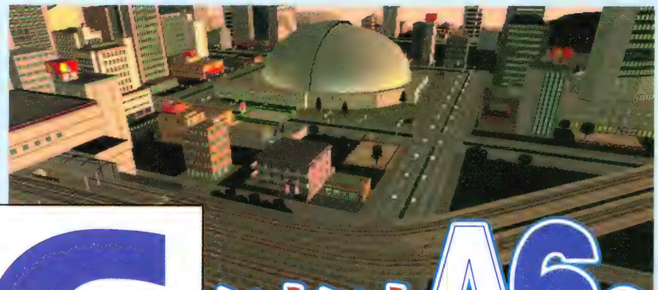
CHARACTER CHECK 新たなる登場人物判明!!

ユテラルドとシャルアミが迷い込んだ、過去に消滅したはずの国・リューベーン帝国の皇帝。それにしては、みすぼらしいただの老人に見えるが、それは、この国で何か大変なことがおこっているということの象徴なのだろうか……？ 2人の主人公と接触することも多々あり、自分の国の現状をどう見ているのかも気になるところだ。

EMPEROR 皇帝







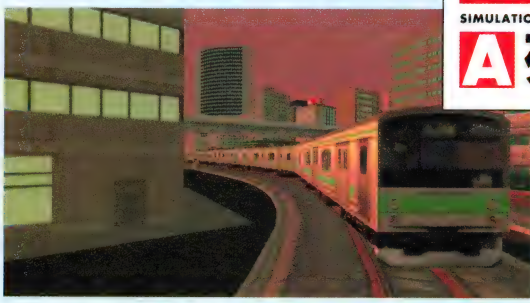
A6

SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう6

いよいよA6の全貌が見えてきた!!

ＰＳ２のタイトルの中でも、もっとも早く発表され、注目を集めた『Ａ６』。今回は、待望の続報をお届けしよう。ついに公表された最新の画面写真を中心に、生まれ変わったシステムを徹底的に紹介していくぞ！　ファンは要チェック!!





PS2 SLG	A列車で行こう6	3/4（予）	▶アートディンク
			▶価格未定
		▶対応周辺機未定	

『A列車』シリーズ最新作の魅力を一挙大公開!!

ここまでわかった！　『A6』の魅力的な新要素をチェック!!

鉄道会社の経営を中心とした都市開発が楽しめる、『Ａ列車で行こう』シリーズ。その６作目となる今作は、ＰＳ２の能力をフルに生かし、すべての面において前作から大きく進化しているぞ。まず、当然ながらグラフィックが飛躍的にパワーアップ！　実際に画面写真を見てもらえれば、その美しさがわかってもらえるはずだ。しかもこれらは、前作までの風景を見て楽しむ「車窓モード」ではなく、通常のゲームを進めていく画面だというから驚きだ。また、ゲーム進行（都市開発）に関する情報も、すべてこの画面上に表示される。そのため、わずらわしい画面切り替えが一切ないのだ。

PS2が作り出す無限の都市群!!



学校もリアル!!



朝から…



夕方



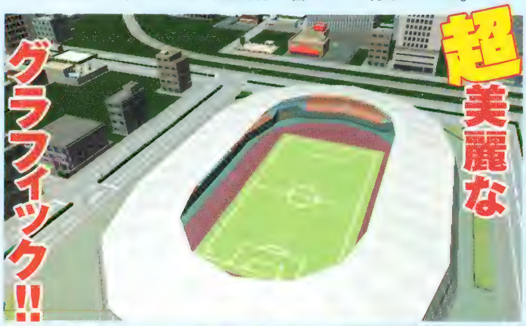
そして夜へ

時間の流れを反映!!

▲▶時間の変化がみごとに再現されている。

●ボクらの街を探索しよう!!●

『Ａ６』では、カメラアングルも自由に変更できるので、実際に街を歩いているような感覚を味わえるぞ。また、都市の発展の様子を、ビルの規模や自動車の交通量などで表現。その移り変わりをながめているだけでも飽きないのだ。前作以上に、都市開発が楽しくなること間違いなし!!



超美麗なグラフィック!!

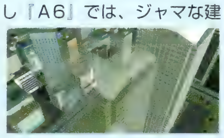


▲▶２つの写真を見れば、細かいところまで緻密に描かれているのがわかる。上の写真は競技場のようだが、スポーツの試合が催されたりするのだろうか？　また、このほかにもスタジアムや大型の展示場（ビッ○サイト？）も作れるようだぞ。

CHECK!! 『Ａ６』のこんなところにも注目!!

死角のない快適プレイ

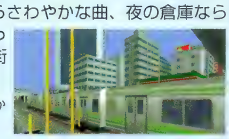
視点が3Dになると、死角ができて状況がわかりにくくなる。しかし『Ａ６』では、ジャマな建物を透明化して表示することで、死角をなくしているのだ。



▶PS２の能力が、ここでも生かされている。

臨場感を高めるＢＧＭ

臨場感を高める演出として、ＢＧＭにも注目したい。朝の住宅ならさわやかな曲、夜の倉庫ならさみしげな曲といった具合に、音楽が街を演出するのだ。



▶商業地帯なら、いかにもな忙しい曲だ。

 ※PlayStation２ソフトの対応周辺機器に関しては、詳細が発表されしだい表記します。

ECS Emotional City System

PS2で実現した注目の新要素

エモーショナル・シティ・システム徹底解剖！

都市が自然に広がっていく エモーショナル・シティ・システムとは……!?

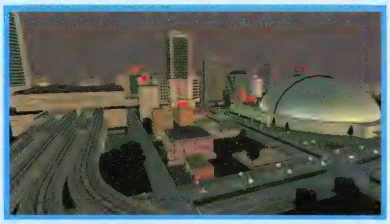
ＰＳ２の性能を生かし、新たに実現した注目の要素が「エモーショナル・シティ・システム」（以下、ＥＣＳ）だ。結論から言ってしまえば、「都市が勝手に発展していくシステム」である。これまでのような、ビルなどの建設を行なう必要はなく、プレイヤーが敷いた線路にしたがって、自動的に都市が発展していく。このシステムの採用により、「じゃあ、どうすればドーム球場を作れるんだろう？」などの新しい悩み（悩みを解決していくのもこのシリーズの醍醐味！）が生まれたのだ。ビルや遊園地を作るといった、ある意味「鉄道会社の経営」とは関係のない作業をしなくてもすむので、快適なプレイが楽しめるぞ。

線路の敷き方しだいで…



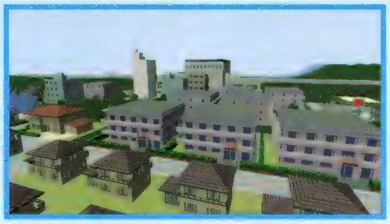
さまざまに発展!!

商業地帯



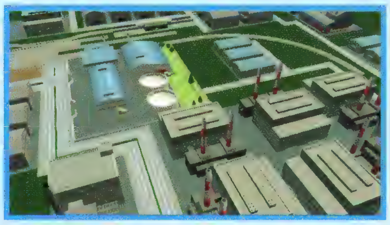
デパートや巨大なビルが建ち並び、人の行き来も激しい商業地。発展すればスタジアムや遊園地のような、大型の施設も建設されるようになるぞ。波に乗れれば、大きな利益を得られそうだ。

住宅地



一戸建やマンションが集まった住宅地。住宅以外にも、生活に必要な学校や病院といった建物も見られるようだ。ひょっとして、自分の家を作るなんてことができるかも？

工業地帯



工場が密集するエリア。前作までは、工場で街の発展に必要な資材を生産していたが、今作ではどうなる？　それとも、資材が豊富にあると工業化するのだろうか。期待はつのるばかりだ。

街と街が影響しあって都市が変貌していく

現実の都市が順調に発展すると、それまでそこに住んでいた人たちが、静かで環境のいい郊外のベッドタウンへ移動する……という現象もみられる。そして、空いた土地にはさらにビルなどが建ち、ますます発展していくのだ。しかし、郊外に住める場所がなければ、住民は移動することができず、都市の発展は止まってしまう。「ＥＣＳ」を採用した『Ａ６』でも、同様の現象が発生する。つまり現実と同じように、隣接する駅や地域の状況が、都市の発展を左右する大きな要素になっているのだ。スケールの大きな都市計画が必要になってくるぞ。



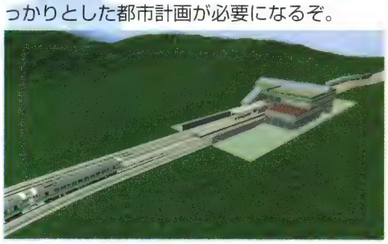
▲住宅地を商業・工業地帯とつなげて、人の流れを作り出していこう。

ECSの採用により… わずか3つの基本操作で、都市が発展していく！

上で紹介した「ＥＣＳ」の採用は、新たな楽しみを生みだしたばかりでなく、シンプルな操作をももたらしてくれる。煩雑な作業が排除されることで、醍醐味ともいえる“鉄道会社の経営”に集中できるようになっているのだ。というのも、この『Ａ６』でプレイヤーがすべきことは大きく分けて右の３つだけ。「鉄道の敷設」、「ダイヤの設定」、そして今回初めて登場する「産業の誘致」がそれにあたる。必然的に、これまで可能だった「子会社の経営」ができなくなっているので、収入は鉄道の運営で得られる利益のみに限られるぞ。したがって、「子会社の収入に頼りきった無理な路線拡張」も不可能になっている。投資家としての手腕よりも、鉄道会社のオーナーとしての才覚が重要視されるというわけだ。

1 鉄道の敷設　都市は駅を中心に発展していく

鉄道の敷設は、まさに都市開発の基本。地域のどこに線路を敷くか、また、どこに駅を建設するかを決定していこう。これまでのように、自分でビルを建ててムリヤリ都市を発展させることができなくなった今作では、しっかりとした都市計画が必要になるぞ。



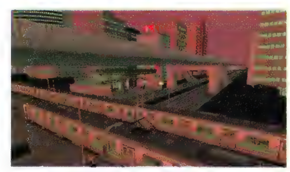
▲建設したばかりの駅周辺は、さみしい限り。



◀やがて人が集まり、発展が開始される。

2 ダイヤの設定　的確なダイヤ設定による、円滑な人の流れがさらなる利益を生み出す

列車のダイヤを設定するのも重要な仕事だ。これを正しく設定しないと、大きな利益を上げることはできないぞ。実例を挙げれば、朝は住宅地からの列車を増発して通勤客を運び、逆に夕方の帰宅時間には、住宅地への列車を増発する、といった具合だ。



▲そこに住む人の気持ちになってダイヤを設定するのが、利益を上げるコツ。

3 産業の誘致　天井なしの発展を目指して各種産業を誘致する



▲誘致が成功しただけでは安心できない。発展には、やはり鉄道網の整備が必須！

工業や商業といった産業を誘致する。誘致に成功すれば、その地域は進出してきた産業から強い影響を受けて発展していくぞ。逆に、誘致を成功させるために、その産業が進出しやすい路線を、あらかじめ作り上げておくことも重要になるのだ。

期待のリアルタイムSLG!

決戦 KESSEN

"合戦"の



7月の発表会から約半年。コーエーのリアルタイムSLG『決戦』の詳細がついに判明! 今回は、そのゲームシステムをフローチャートとともに徹底的に紹介していくぞ!

PS2 SLG	決戦	3|4(予)	▶コーエー / ▶価格未定 / ▶対応周辺機器未定

物語は関ケ原の戦いから始まる

1600年、天下分け目の戦いといわれる「関ケ原の戦い」から、ゲームはスタートする。プレイヤーは、東軍(徳川勢)か、西軍(豊臣勢)のいずれかの総大将となり、数々の合戦場で勝利を重ねて、天下の掌握を目指していくことになるぞ!

西 豊臣秀吉の遺志を継いだ、武将たちが集結

秀吉亡き後の徳川家康の勢力拡大を懸念して蜂起したのが西軍。本作では、石田三成が総大将となっている。ちなみに、真田家に仕える真田十勇士たちは、みな女性になっているぞ!



◀西軍には真田昌幸や大谷吉継らが登場。

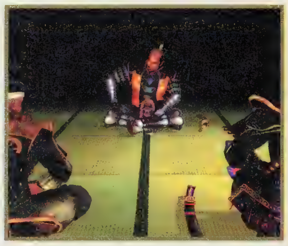


石田三成

豊臣秀吉の腹心の部下。秀吉の没後に、勢力を拡大した徳川家康に対抗して、関ケ原の戦いで蜂起した。秀吉の生前には、五奉行にも任じられた知性派。

壱 まずは、自軍の本拠地で下準備! 何事もベースづくりが肝心だ! 政略

ここで重要なのは、敵陣容の情報をしっかり理解すること。この情報を基に、自軍に寝返りそうな敵武将を見つけ、裏切りの依頼をするなど合戦を有利に進めるための仕込みを行うのだ。仕込みが済んだら、自軍の出陣武将やその部隊編成を決定する。また、敵に寝返りそうな味方武将はここで排除しておこう。



▲武者たちが意見を交換。なんと、実機上で動くゲーム画面だぞ。スッゴイ!!

●自軍本拠地における決定事項

自軍本拠地とはいえ、合戦はすでに始まっているぞ!重臣から入手した敵情報を的確に把握したうえで、じっくりと策を練っていこう。

敵の情報を入手	政略処理
自軍の重臣から、敵の陣容に関する報告を受ける。	寝返りそうな敵武将を選び、合戦時の裏切りを依頼する。
出陣武将選択	**部隊編成決定**
出陣させる武将を決定。敵に寝返らない人物を選ぼう。	各武将が率いる兵たちが使用する武器や、備えなどを決定する。



▲誰を出陣させるかを決定するぞ。出陣武将の性格が、率いる兵たちに反映されるのだ!

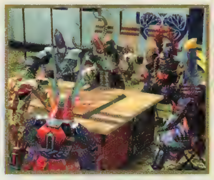


▲敵軍の誰に工作を仕掛けるか? ここでうまくいけば、戦いを有利に進められるのはいうまでもない。

弐 いよいよ合戦場へ! 戦術を決定するぞ 軍議

合戦場の本陣で自軍をどう配置するのか、どんな作戦で合戦に挑むのか、などの戦術を決定していくぞ! 伏兵とする部隊や各部隊の攻撃目標の決定もここで選択。敵の布陣や合戦場の地形など、さまざまな要素を考慮に入れた作戦を立てることが、戦いを有利に進めるための必須条件。

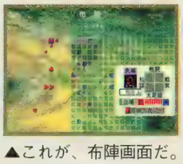




◀▲軍議を行っているシーン。兜を身に着けた武将の姿は、いやがうえにも合戦への興奮を高める。

●戦場の本陣における決定事項

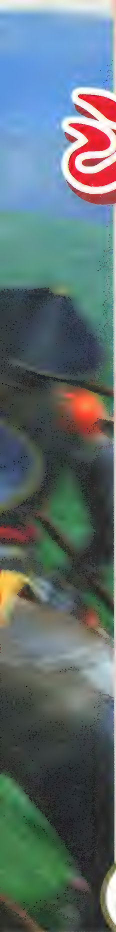
いよいよ合戦目前!敵の布陣状況など、合戦場でしか入手できない情報を参考に、自軍の戦術を決定する。戦場を的確に理解することが、勝利へのカギ。



▲これが、布陣画面だ。じっくり考えよう。

敵布陣情報入手	自軍の布陣
戦場で、敵がどのような布陣を敷いているかなどの情報を入手。	自軍の陣を立てる。敵の布陣状況に対し、有利な配置をしよう。
伏兵設定	**作戦入力**
敵の行く手に隠しておく、不意打ち用の軍勢を選択、設置する。	各部隊の最初の攻撃目標を決定する。政略での作戦も考慮しよう。

 ※PlayStation 2 ソフトの対応周辺機器に関しては、詳細が発表されしだい表記します。



システム詳細を大公開!!

『決戦』は、いくつかのシナリオ（合戦）を重ねて、天下を取ることを目指す歴史SLG。1つのシナリオは、下のチャートのように進んでいくぞ。そのなかで繰り広げられる合戦の展開や勝敗によって、次にどのシナリオに進むかが決定される。つまり、本作のなかでは「関ケ原の戦いでの豊臣勢の勝利」など、実際にはありえないハズの展開が、どんどん重ねられていくのだ！ 史実が忠実に再現されるのも、オリジナルストーリーが展開していくのも、プレイヤーの采配次第。はたして、キミはどんな歴史を作ることになるのだろうか!?



▲熱弁をふるう三成。武将たちが身に着けている、奇抜な鎧兜にも注目しよう！



▼兵たちが使用する武器は弓や槍だけではない。中国製の大砲をはじめとする外国の武器も登場するなど、史実とは異なるお楽しみ要素も満載！









▲見る者の心を奮い立たせる、威風堂々とした武将たちの姿。武将たちの感情の機微をも映し出すムービーが随所に挿入されていて、キミの戦国合戦を盛り上げていくのだ！

ゲームの流れ

シナリオオープニング：各シナリオの冒頭では、プレイヤーの置かれた状況を説明するムービーが流れる。
→ **壱 政略**
→ **ミニドラマ**：戦闘の背景や、登場武将に関するエピソードなどがムービーで解説される。
→ **弐 軍議**
→ **参 合戦**
→ **シナリオエンディング**：戦績によって、異なるムービーが見られる。もちろん、次シナリオも異なるものになる。
→ **次シナリオへ**

参 合戦

リアルタイム合戦開始！ 武将たちへ任務を指示していくぞ！

リアルタイムで戦況が変化していくなかで、各武将に状況に応じた指示を出していこう。これまでに立てた作戦通りに戦況が進むとは限らない。ときには、味方武将の裏切りなど、思わぬハプニングに見舞われることもある。ちなみに、合戦中には、歴史イベントや援軍イベントも発生するぞ。



◀槍を手にした足軽同士が激突！ 彼らの怒号が臨場感をさらに高めてゆく！

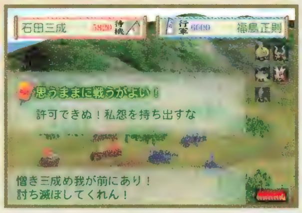




▲▶プレイヤー視点は3種類。上と右の視点のほか、総大将の視点から、戦局を俯瞰する視点のメインビューがある。

●武将への任務指示

武将たちは、それぞれのやり方で軍議の決定事項を実行していくが、なかには敵側の政略により寝返る者もいる。このように、戦況が刻一刻と変化していくなかで状況を見極め、的確な指令を出していくことが大切だ。



◀合戦の最中に武将たちから、判断を求められることも。私怨などのからんだ人間ドラマが見えてくるぞ。

攻撃	全軍
目標の敵部隊に攻撃を仕掛ける。目標地点がある場合は行軍する。	すべての味方部隊に、同一の指令を出す。総大将のみ使用できる。
離脱	**特殊戦術**
戦闘を一時中止し、その場から離れて態勢を立て直す（戦闘時のみ）。	各武将の持っている、強力な攻撃を出させるコマンド。
使者	
政略で寝返りや傍観などの工作を依頼した敵武将に、裏切りの実行をさせるための使者を出すコマンド。使いどきを吟味しよう。	

女騎馬武者も登場！

『決戦』には、真田家に仕える真田十勇士たちをはじめとした女性の武者も登場するぞ。右の「サスケ」のほかにも、穴山小助がモデルの「コスケ」などが登場するのだ！



◀こちらは霧隠才蔵をモデルにした女忍者。



サスケ

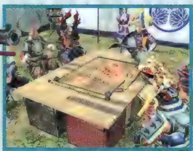
白馬に乗り、鉄砲を武器とする女騎馬兵。名前を聞いて、ピンときた人も多いと思うが、彼女のモデルは、真田家（西軍）に仕えた日本一有名な（？）忍者、猿飛佐助だ。

そして、新たな歴史が刻まれる…

左で紹介したのは、ゲーム中の1シナリオの流れ。次にどのシナリオに進むかは、合戦の勝敗などが左右する。またゲームエンディングも、最終的に天下を取れたか否かや、そこに至った経緯によって異なるぞ。天下取りを目指す者の数だけ、物語があるのだ！

東 秀吉亡き後、天下の覇権を狙う家康がリーダー

史実では天下の覇権を握った徳川家康。彼が率いるのが東軍だ。家康の側室お勝がくの一として登場するなど、興味深いオリジナル要素も。



▲細川忠興、福島正則らも登場！（左手奥から順に）



徳川家康

関ケ原、大坂冬・夏の陣で勝利し江戸幕府の初代将軍となった、戦国時代の勝者。はたして、ゲームのなかではどんな展開を見せるのか……？



PlayStation
アニメチック ロマンチックRPG
PoPoLoCRoIS ポポロクロイス物語 II™
標準価格 5,800円（税抜）3枚組
日本中をあったかい気持ちであふれさせたピエトロとナルシアが、少しだけオトナになって帰ってきました。今度のポポロは恋と冒険の物語。数あるイベントはすべてフルボイス、アニメーションは劇場アニメのクオリティ。大人も子供もみんな気持ちよく泣かされちゃうRPGです。
うれしいことに、3枚組 ¥5,800になりました。
うれしいことに、1/27発売に早まりました。


二人の恋に涙がぼぼろ。
ポポロクロイス物語Ⅱ。
©2000 Sony Computer Entertainment Inc. © Yohsuke Tamori
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター03-3475-7444
http://www.sugar-rockets.co.jp
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SUGAR&ROCKETS
SONY

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

「さくら」の魅力を120%引き出したメインモード&オマケ要素大紹介!!

ファン待望のゲーム化第2弾はアクションPZG！　今回は、その気になるゲーム内容を、最新情報とともに徹底紹介！　PS版の新『さくら』の魅力を120%お届けする大特集だ！



カードキャプターさくら
CARDCAPTOR SAKURA
クロウカードマジック

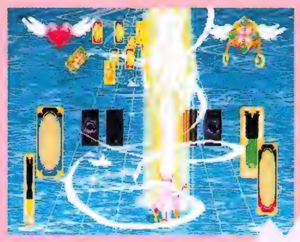
カードキャプターさくら
クロウカードマジック

1|27 PZG	▶¥4,800（限定版¥7,980）　▶アリカ
	▶MC（1ブロック）、PS（14ブロック）、DS（AC非対応）

いよいよ
アクションPZG登場!!



◀▶魔法使用時や、カード封印時の演出も大迫力！ さくらと小狼で、グラフィックが違うのもうれしい！



コミックスやＴＶアニメなどで、子どもから大人まで幅広く支持される『カードキャプターさくら』のPSゲーム化第２弾がついに登場！ 今度の『さくら』はアクションPZGだ。また、メインとなるアクションPZG以外にも、「うらない」や「ギャラリー」など、おまけモードも前作以上の充実ぶり。今回は発売までもう少しに迫った、『クロウカードマジック』の各モードの詳細を、ばっちり紹介していくぞ!!



▲難易度が選べるので、前作同様にゲームの苦手な小さな子どもでも楽しむことができるぞ。



◀声の出演も、ＴＶアニメと同じキャスト。フルボイスで、そばで聞いていても楽しい。

ジャケットは２種類





◀▲左が通常版、上が限定版のジャケット。気になる限定版には、ＣＬＡＭＰ先生描き下ろしイラスト入りのクリアボックスに、クリアカラーのポケステ、前作『アニメチックストーリーゲーム①～』の1/2サイズ複製台本と、さらにＣＬＡＭＰ先生描き下ろしイラストを使用したポケットステーションスタンド、ストラップ、特製ステッカーが同梱されているのだ。

キミはどの「さくら」が気になる？

「クロウカードマジック」



P.36へ

このソフトのメインとなるアクションＰＺＧ。さくらと小狼、２人のどちらかを選んで、クロウカードを封印していこう！

「クロウカードうらない」



P.37上段へ

さくらやケロちゃんたちがクロウカードを使って、占いをしてくれるモード。今日の運勢や、ラッキーポイントなど、内容も豊富だ。

「クロウカードギャラリー」



P.37下段へ

「クロウカードマジック」で集めたカードの解説が見られる。また、前作同様、ポケステへ「声」をダウンロードするのもここから。

OPムービーもTVアニメといっしょだよ♥

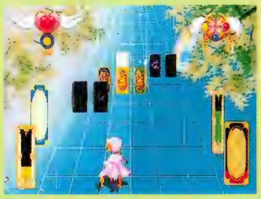


CROW CARD MAGIC

これで完ペキ!!『クロウカードマ

アクションPZGでクロウカードを封印!

さくらのクロウカード集めをモチーフにした、「クロウカードマジックモード」。フィールドの向こうから迫ってくるクロウカードを消していくアクションPZGだ。４色あるカードに同色のカードを当てて消すというシンプルなルール。ところが、連鎖消しになるようにカードを飛ばしたり、クリアまでのタイムを短くして高得点を狙うなどやり込み派も納得の内容。ラウンドクリア時に条件を満たしていれば、ボーナスグラフィックが見られるようになるぞ。



▲カードをはね返したり、壊せないカードもあり、戦略性も高いぞ。



▶ラウンド中だけでなく、クリア時に手に入るクロウカードもあるぞ!!

CHECKや!! さくらの李小狼 2人から主人公を選ぶんや!

プレイヤーキャラは、さくらと李小狼（リ・シャオラン）の２人から選べるぞ。２人の違いは、使用する魔法。また、「クロウカードギャラリー」で、封印したカードの解説をしてくれるのは、このモードで実際に封印したキャラになっているのだ。



▲もちろん、カードの解説もさくらと小狼では全然違う内容だ！



ケルベロスに選ばれて、カードキャプターになった女の子。ゲーム中に使える魔法は、画面上のカードをすべて吹き飛ばす「ウィンディ」。



クロウカードを集めるため、香港からやって来た少年。ゲーム中に使える魔法は「タイム」。一定時間スクロールを止めてしまう魔法だ。

「クロウカードマジック」のひ・み・つ!

襲ってくる４色のカードを消しながら、クロウカードを封印していくのが目的。ここでは画面各部の説明と、どうやったらカードを封印できるのか、具体的なカードの消しかたを、詳しく紹介！　連鎖を利用してたくさんのカードを封印しよう。

「クロウカードマジック」モード



魔力メーター

キャラの持つ魔力を表す。カードを消せずに画面外に逃がしたりすると、さくらたちの魔力が減っていき、ハートがなくなるとゲームオーバーだ。ラウンド中は回復できないので注意！　また、このメーターの下に星マークがあれば、魔法を使うことができるのだ。

星があれば…



属性メーター

カードを消すと、消したカードと同じ色のメーターがたまっていく。メーターがいっぱいまでたまると封印イベントが始まるのだ。ラウンドごとに各色のカードを１枚ずつ封印しよう。



カードボタンアイコン

クロウカードを消すには、目の前のカードと同色のカードを投げればＯＫ。画面右上にあるアイコンが、それぞれコントローラのボタンに対応。ノーマルモードではボタンの押し分けで、好きな色のカードが選ばれるのだ。なお、イージーモードでは、自動的に目の前と同色のカードを投げるのでＳＴＧ感覚でカードを投げまくれ!!

連鎖消し基礎知識

カードは右図のような力関係になっている。隣接したカードを消す場合、カードの力関係により一度にたくさん消すこともできるのだ。





▲たとえば、こんなカードの配置が迫ってきたら、赤と黄色の間に緑を配置して……。



▲さらに青のカードを配置する。



▼最初の赤を消して連鎖スタート！　一気に大量のカードを消すことができる。

ジック』3つのモード徹底紹介！

今日はいいコトあるかな？

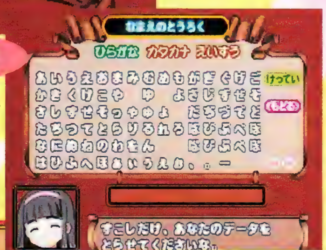
CROW CARD DRAW

「クロウカードうらない」モード



STEP1

「クロウカードうらない」モードに入ったら、まずは占ってほしい項目（4種類）と、占いのタイプ（4種類）を選択。



STEP2

続いて、「なまえ」、「ねんれい」、「たんじょうび」、「きょうのひづけ」を入力していこう。



STEP3

カードをシャッフル（まぜる）したあと、好きなカードを1枚選ぶと担当のキャラが結果を解説してくれるのだ。

「クロウカードうらない」モードでは、アニメでさくらたちがやっていたように、クロウカードを使ってキミの運勢を占うことができるぞ。占える内容は、「全体運」、「恋愛運」、「勉強運」、「友達運」の4項目。その4項目を、さらに下にある4タイプの占いから選ぶのだ。つまり、4×4＝16通りの占いができるということ。気になる占いの結果は、それぞれの占いタイプの担当キャラクターが、フルボイスで教えてくれるのだ。魔力を持ったクロウカードだから、的中率もバッリ保証付き!?　1日の始まりに、お出かけの前に、占いをすればキミの未来も開けるかもしれないぞ！

うらなえるのは4つ！！

きょうのうんせい　実行した、その日の運勢を占ってくれる。担当キャラクターは、さくら。毎日欠かさず実行しよう！

これからのうんせい　これから起こること、未来のことなどが占える。担当キャラクターは小狼。明日はいいことあるかもね！

ケロちゃんにおまかせ　封印の獣であるケロちゃんが、いろいろなことについてアドバイスしてくれる。

ともよのラッキーポイント　占いの結果から、ラッキーグッズ、場所、色などを知世ちゃんが教えてくれるぞ。

ボイスもグラフィックもクロウカード情報ならこのモードで！

CROW CARD GALLERY

「クロウカードギャラリー」モード

この「クロウカードギャラリー」モードは、「クロウカードマジック」モードで封印したカードの解説や、ラウンドクリア時に手に入れたボーナスグラフィックなどを自由に、見たり聞いたりすることができる（前作『アニメチックストーリーゲーム』の「ともよのへや」のような感じ）。また、前作でも大好評だった、さくらたちの声をポケステにダウンロードする機能もここで実行することができるぞ。

ボーナスギャラリー



クロウカードギャラリー



▲何枚の絵を入手できるかな？　◀カードの説明も、もちろん声で聞けるぞ。

本当にココだけ！ オリジナルクロウカード

前作の初回特典として配布された「ぬりえ」で募集された"ユーザーオリジナル"のクロウカード。ここではその優秀作を見ることができる。みんなの考たクロウカードはあるかな？

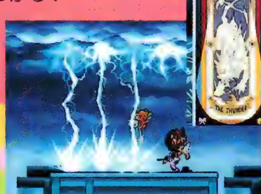
思い出の封印シーンは覚えてる？

「～ギャラリー」でさくらや小狼がしゃべっている解説。じつはこれ、アニメでのカードの封印シーンの話をしているのだ。前作と比べてみるとよくわかる？

▼こっちが「クロウカードギャラリー」のさくらのセリフ。



▶この写真は『アニメチックストーリー～』の、「サンダー」封印シーンだ。





ポケステの"はにゃ～ん♥"もよりクリアに!!

ポケステがしゃべる、と前作でも大評判だったボイスデータ。今回は改良を加え、音声がよりクリアになったぞ。キミのポケステからさくらや、小狼の声が聞こえてくる！





▲前作以上にクリアな音質で、しかもバリエーションも豊富!!

電撃特報
DENGEKI SCOOP
2

まだ誰も知らない、真の聖戦士伝説が始まる



聖戦士ダンバイン
～聖戦士伝説～

バイストン・ウェルの物語を覚えているものは
幸せである。
私たちはその記憶を記されて
この地上に生まれてきたにもかかわらず、
思い出すことができない
性を持たされたから。
それゆえに、
ミ・フェラリオの語る次の物語を伝えよう…

聖戦士ダンバイン
～聖戦士伝説～

3月(予)	▶¥6,800(予)	▶バンダイ
S・RPG	▶対応周辺機器未定	

自分だけの聖戦士伝説を体験できる、ゲーム版『ダンバイン』。久々の続報となる今回は、これまでのおさらいに加え、中盤までのストーリーを公開!!

戦乱のバイストン・ウェルを自在に駆け抜け、新たなる聖戦士伝説を創り出せ!!

ゲーム版『ダンバイン』は、プレイヤー自らが主人公となり、まったく新しいバイストン・ウェルサーガを紡ぎ出せる戦略SLGだ。基本的な物語はTV版をベースにしているため、ショウ・ザマやドレイク・ルフト、バーン・バニングスなど、アニメでおなじみのキャラが総登場し、この戦乱絵巻を盛り上げてくれる。ゼラーナ隊とともにドレイクの野望を打ち砕くか、それともドレイクを盟友とし、バイストン・ウェル全土の支配を目指していくか。バイストン・ウェルの新しい歴史は、今、プレイヤーの手に委ねられる!!

ゲーム版の3つのポイントをチェック!!

●TVをベースにしたマルチシナリオ

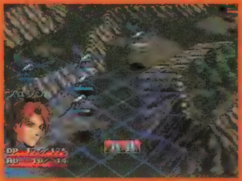
ゲームの物語は、基本的にTVアニメ版をベースに展開。おおまかな流れはTV版と同じだが、主人公の選択によって細かく分岐。TV版とは、まったく異なる物語にすることも可能なのだ。



▶おなじみのキャラも登場し、物語を彩る。

●高い戦略性を実現

戦術バトルで本格的な戦術を楽しめるほか、自由にオーラバトラーを開発したり、騎兵団の編成や乗り換えなどを行える戦略性も追加。奥深いゲーム性を生み出すことに成功している。



▶戦略性、戦術性ともに高く、ゲーム性も抜群。

●フルポリゴンの迫力バトル!!

戦術バトルでは、ユニット同士が戦闘に入ると、フルポリゴンによる戦闘シーンが展開。オーラバトラー独自のフォルムや動きを完璧に再現した、迫力の戦闘シーンとなっているぞ。



▶ポリゴンのオーラバトラーが動きまくる!!

CHARACTER キャラクター

新しい伝説を紡ぐ者たち

物語は、ショウより先に召喚されたシュンジ・イザワを主人公として展開。その中心人物たちを紹介していこう。



ザン・ブラス

ゴート王に付き従う百戦錬磨の猛者。リの国の将軍で、ゴート王とともに最前線に立ち攻めたてる。

フィナ・エスティナ

記憶を失ったミ・フェラリオ。強獣に追われていた所をシュンジに救われ以後、何かと付いてまわる。

シュンジ・イザワ

19歳の日本人。剣道をたしなみ、普段から心身ともに鍛え上げている。剣道の稽古中バイストン・ウェルに召喚され、リの国に身を寄せることになる。類まれなオーラ力を持つ地上人。

ゴード・トルール

賢王と詠われるリの国の国王。最近自国に侵入してきたガロウ・ランによって、妻子を失っている。

TVでもおなじみのキャラも続々と登場!!

基本的にTV版の「if」を描いた物語であるため、ドレイクをはじめとする多くのTV版キャラが登場。彼らが敵となるか味方となるかは、プレイヤーの行動次第なのだ。

バーン・バニングス



▶アの国の騎士。ドレイクの配下で、TV版では敵だったが……。

ガラリア・ニャムヒー



▶ドレイク配下の女騎士。TV版では地上へ出現したが……。

ショウ・ザマ



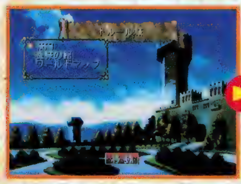
▶TV版主人公。TVでは早々にドレイクを裏切ったが……。

SYSTEM システム

自在なシステムが多彩な戦略を生み出す

基本的なゲームの流れは、戦略コマンドでマシンの開発、編成→謁見室でストーリー進行→ワールドマップから目的地へ→戦術バトルという一連の流れを繰り返していくことになる。ここではその流れに沿って、それぞれのパートをくわしく紹介していこう。

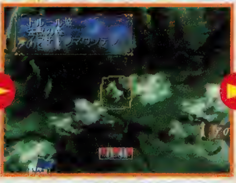
ゲームの流れ



▲戦略コマンドで、マシンの開発などを行う。



▲謁見室に行くことでイベント発生。ストーリー進行。



▲ワールドマップで、目的地へと向かう。



▲目的地でイベント。戦術バトルへ突入。

戦略コマンド

ゲームの基本画面となるのがこの戦略コマンド。ここでは、機械の館でユニットやアイテムを開発、生産したり、ユニットの乗り換えや部隊の編成などを行える。また、ここでフリーバトルを行い、経験値やお金を稼ぐことも可能になっているのだ。



▲これが戦略コマンド画面だ。シンプルにまとめられ、非常にわかりやすい。セーブなどもここで行うことになる。

機械の館

戦略コマンドでもっとも重要な要素で、第2話から使用可能。ここで、ユニットとなるオーラバトラーやアイテムの開発・生産を行うことができる。ユニットや装備の充実をしっかり行っておけば、戦闘もグッと楽になるハズだ。

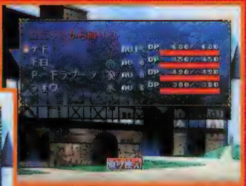




▲◀開発・生産だけでなく、ユニットの修理などもここで行えるのだ。ちょくちょく立ち寄るようにしよう。

部隊編成

部隊の編成や乗り換えも自由に行える。出撃するユニットの編成は、あらかじめ決めておく必要があるのだ。開発などによって新しいユニットやアイテムを手に入れたときは、必ずチェックして万全の準備を整えておくようにしよう。





▲◀部隊の編成画面。オーラバトラーの装備の変更や、ユニットの乗り換えなどをも行える重要なコマンドだぞ。

フリーバトル

ゲーム中、自国の諜報員サーラから、「○○に盗賊が出現」などといった情報が入ることがある。このとき、直接その場所を訪れると、ストーリーとは関係ない戦闘が発生し、経験値を稼ぐことが可能なのだ。



▶もちろん、無視してしまってもとくに問題はない。

謁見室

城内へ移動すると、謁見室でストーリーが進展。キャラクター同士の会話という形で、次に行くべき目的地が明かになるぞ。



▶部隊編成など準備がすんだら、ここでストーリーを進行させよう。

選択でシナリオ分岐も

謁見室では、頻繁に選択肢が発生する。選んだ選択により、シナリオはマルチに分岐。国の行く末を左右する選択肢には要注意だぞ!!



▶選択肢が発生したら、慎重に答えるように。

マップ移動

ストーリー上の目的地を決定した、あるいはフリーバトルを行いたいときは、このワールドマップで移動しよう。基本的に行くことが可能な場所が表示されるので、そこから選ぶだけ。なお、トルール城に戻れば、戦略コマンド画面に戻れるぞ。



▲ワールドマップでの移動は、目的地を選ぶだけだ。あとはオートで移動してくれる。

戦術バトル

ワールドマップから目的地に着くと、進行状況によりさまざまなシチュエーションの戦闘が発生。戦闘は敵味方関係なく、素早いユニットから行動していく戦術バトル。敵の全滅など、勝利条件を満たせばマップクリアだ。





◀▼自分の順番が廻ってきたら、移動や攻撃などの行動を行っていくのだ。

ド迫力のポリゴンバトル!!

戦術バトルでは、ユニット同士の戦いはポリゴンで再現。迫力のある戦闘を再現してくれる。なお、戦闘シーンのカットも可能になっているぞ。



DENGEKI SCOOP ▼ 聖戦士ダンバイン～聖戦士伝説～

STORY ストーリー

大きく2つに分かれるストーリー!! 第4章までを大公開!!

主人公シュンジがバイストン・ウェルに召喚されるところから始まる、新たなるバイストン・ウェルサーガ。ここでは、中盤にさしかかる第4章までのストーリーを紹介していこう。第3章からは、ドレイクサイドかギブン家サイドかで2つのルートに分かれるぞ。

Prologue プロローグ

バイストン・ウェル、リの国。この国の王、ゴード王の前に、突如一条の光が降り注いだ。そこには、地上から召喚された1人の青年、シュンジ・イザワの姿があった。その青年は、生まれて初めて乗ったオーラバトラーを、完璧に乗りこなした。これはまさしく、バイストン・ウェルに古くから伝わる、伝説の聖戦士の降臨であった。シュンジは、聖戦士としてリの国へ招かれる。そしてここから、この若き聖戦士の戦いが始まるのだった……。



◀異郷の地へ舞い降りたシュンジ。彼の運命は…!?

第1章 マシン胎動 シュンジ、リの国の国王となる!!

聖戦士としてゴード王の治めるリの国に招かれたシュンジは、地上に帰る方法を探すため、ゴード王に協力することになる。幾度かの戦闘を経験し、大きな成果をあげるシュンジ。しかし、ガロウ・ランとの大規模な戦闘で、国王ゴードが死亡。シュンジは、この国の未来を任される……。



▲ゴード王は、シュンジに国王の座を譲り亡くなる。しかし、王の死因には謎が残った……。

第2章 聖戦士たち ドレイク動く!! 若き王の決断は…?

聖戦士という"存在"を王とする……そんな言葉に納得し、国王としての責任を負うことになったシュンジ。そんな中、隣国アの国の領主ドレイクは、自らの野望のため、リの国へ積極的に働きかけてきていた。そして、ついにシュンジの前でその野望を明かにさせるのだが……。



▲この第2章までの選択の結果により、第3章は2つに分岐する。

選択により分岐!!

ギブン家サイド

第3章 天と地と ギブン家とともに、キロン城を守り抜け!!

ついにドレイクと袂を分け、ニー・ギブン率いるゼラーナ隊に協力することになったシュンジ。ドレイクが新たに呼んだ地上人を味方に引き入れ、反抗作戦に打って出るのだった。そして、バイストン・ウェル全土の制覇に乗り出したドレイクの進撃を阻むべく、キロン城において激しい攻防戦を展開することになるのだった。はたしてシュンジは?





▲◀戦いの中、ニーの父であるロムン・ギブンが戦死し、窮地に陥ってしまうが……。

第4章 東京上空 エルフ城での攻防!! そのとき…

ついにドレイク軍は、アの国の国王に対し攻撃を仕掛けた。シュンジたちは、ゼラーナ隊やフォイゾン王の共同戦線で守り抜こうとするが、エルフ城の守りは薄く、状況はドレイク軍に有利だった。そんな中、ガラリアとマーベルの乗るマシンがぶつかり合い、まばゆい閃光が走る。次に気がついたとき、シュンジは、自分が見なれた東京にいることを知る…。





▲いよいよエルフ城での戦いが始まる。
◀2つのマシンがぶつかり合い……。

ドレイクサイド

第3章 キロン城攻防 ラウの国に攻め入り、キロン城を落とせ!!

ドレイクから紹介された、ショウ・ザマはじめとする3人の地上人。彼らとともに、ギブン家討伐に加わるシュンジたち。しかし、思いがけないギブン家の強さに、このギブン家こそもっとも危険な部隊であると認識するのだった。そして、ドレイクの胸の奥に秘められた深い野望に気付きながらも、彼とともにキロン城を攻めることになる……。



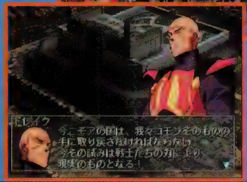


◀▲何度叩いてもしぶとく生き残るギブン家が、ドレイクとシュンジを苦しめる……。

第4章 エルフ城攻略戦 ついにアの国はドレイクの手に!!

ドレイクはついに下克上を実行に移す。これに協力することになったシュンジたちは、エルフ城での激しい攻防戦に参加。しかし、マシン同士のぶつかり合いで発生したまばゆい光により、シュンジは地上へと浮上してしまう。ともに地上に浮上してしまったゼラーナ隊のショウ・ザマが、バイストン・ウェルに戻るため一時的に協力を求めてくるが……。





◀▲ドレイクは新たにジェリルら3人の地上人を召喚。ついに下克上が始まるのだった。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

PSで始まる

傑作S・RPG『ファイアーエムブレム』シリーズの開発者が新作『エムブレムサーガ』をPSでリリース！　第１報となる今回は、開発者への直撃インタビューと併せて最新のゲーム画面を紹介するぞ!!



エムブレムサーガ
EMBLEM SAGA

『ファイアーエムブレム』の開発者が贈るまったく新しいエムブレムストーリー!!



エムブレムサーガ

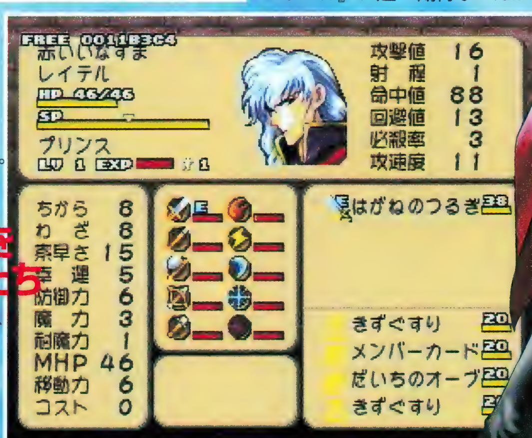
2000年	▶価格未定　▶アスキー
S・RPG	▶MC（ブロック数未定）

フォーセリア大陸を舞台に、１人の少年が英雄になっていく過程を描いたヒロイックファンタジーS・RPG『エムブレムサーガ』。本作は『ファイアーエムブレム（以下、FE）』で好評を博した職業、恋愛システムを受け継ぎつつも、軍団制やクオータービューの戦術マップなど、数多くの新要素を満載した内容になっている。また、ストーリーは、大陸に割拠する多数の王国の思惑が交錯するなか、200人以上のキャラクターがさまざまな人間ドラマを展開する、壮大なものになっているぞ！　新作『エムブレムサーガ』に超・期待なのだ!!



新たなるシステム

▲戦略パートは、軍団制による都市への攻撃・防衛や、領地からの収入など、実に戦略性豊かになっている。詳細は右ページの直撃インタビューで！



“サーガ”をつむぐ者たち

▶各キャラクターには、成長率が設定されている。それによりパラメータが細かく変化するぞ。また、性格の違いもキャラ同士の恋愛に影響を与えている。

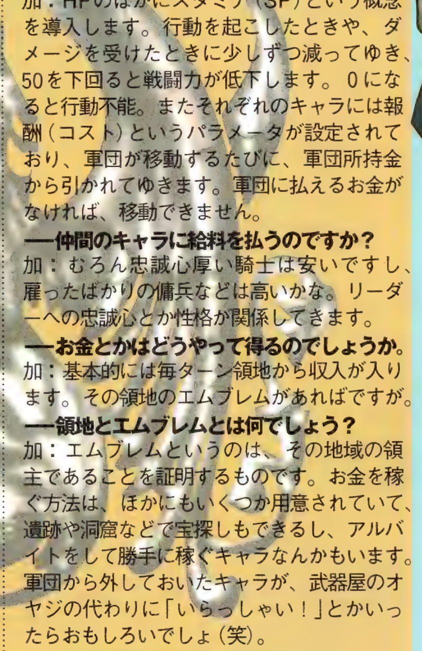


翠のマントを纏う、端正な顔立ちの少女…。『FE』にはペガサスナイトという職業があったが、彼女もその類の騎士なのだろうか？



画面写真ではレイテルと呼ばれる男。軍師風の装束からして、物語と深く関わる人物であろうことは間違いない。敵か、味方か…？

新たなる伝説



開発者に直撃インタビュー！

気になるシステム、シナリオ…そして『FE』シリーズとの違いは？ 開発者に今作の構想を聞く！

加賀昭三氏
有限会社ティルナノーグ

『FE』シリーズの生みの親。ファミコン時代の第１作から最新作『トラキア776』まで、そのすべての制作に携わる。PS初タイトルとなる今作でも、企画・シナリオといった根幹部を担当。

──今作でもやはり『ファイアーエムブレム』シリーズの世界観を踏襲しているのですか？
加賀氏（以下加）：続編というわけではありませんが、その通りです。今回の舞台はフォーセリア大陸といって、古代の地中海文明をモデルにした世界。ボクの一連の作品に共通する、マムクート（古代竜族）がからむ話です。

──シリーズと世界がつながっていると？
加：マルス（初代『ＦＥ』の主人公）の時代とは同年代になります。じつは某変身系のキャラも、吟遊詩人として登場します。名前は変りますが。条件が許せばほかにも出るかも…。

──物語について詳しく聞きたいのですが。
加：まず、人間に恨みを持つ古代竜族がいて、さらに彼の力を利用しようとする邪悪な者たちの暗躍がある。それを阻止せんとする人々や、ある「契約」によって、神殿を守る守護聖竜たちの戦い…というのが、物語の主軸になります。わかりやすいファンタジーを目指していますので、初心者の方でも入りやすいですし、前知識もいりません。

──加賀さんの作品は、キャラクターへの感情移入が大きいといわれますね。
加：シナリオがクサイからですね（笑）。今作でも歯の浮くような甘い会話や、臭いセリフをどんどん出します。それがボクの個性かもしれないので、遠慮はしません。容量も気にすることないし、今作はやりたい放題です！

──過去にあった恋愛システムや、恋人との会話なんかはどうですか？
加：恋愛システムは復活させます。それに親友システムというのも新たに作ります。だから、恋人会話や親友会話というものも当然用意します。今回は内部パラメータとして、性格や相性がかなり細かく設定されますよ。

──ではラブラブアタックやトライアングルアタック（※１）なんかも復活するのですか？
加：復活するかもしれません。世界観やバランスが壊れなければ、ですが。

──パラメータのお話が出ましたが、大きく変わったりするのですか？
加：HPのほかにスタミナ（SP）という概念を導入します。行動を起こしたときや、ダメージを受けたときに少しずつ減ってゆき、50を下回ると戦闘力が低下します。０になると行動不能。またそれぞれのキャラには報酬（コスト）というパラメータが設定されており、軍団が移動するたびに、軍団所持金から引かれてゆきます。軍団に払えるお金がなければ、移動できません。

──仲間のキャラに給料を払うのですか？
加：むろん忠誠心厚い騎士は安いですし、雇ったばかりの傭兵などは高いかな。リーダーへの忠誠心とか性格が関係してきます。

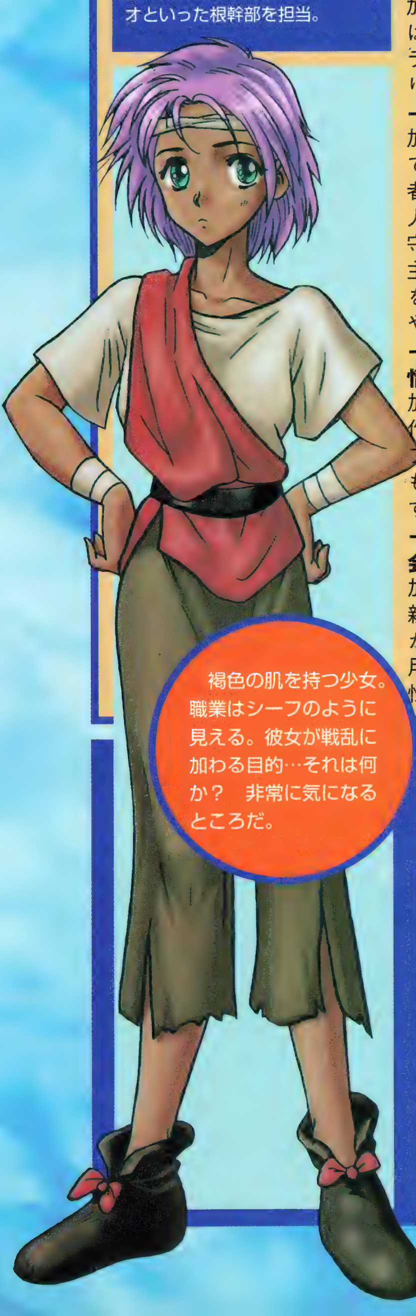
──お金とかはどうやって得るのでしょうか。
加：基本的には毎ターン領地から収入が入ります。その領地のエムブレムがあればですが。

──領地とエムブレムとは何でしょう？
加：エムブレムというのは、その地域の領主であることを証明するものです。お金を稼ぐ方法は、ほかにもいくつか用意されていて、遺跡や洞窟などで宝探しもできるし、アルバイトをして勝手に稼ぐキャラなんかもいます。軍団から外しておいたキャラが、武器屋のオヤジの代わりに「いらっしゃい！」とかいったらおもしろいでしょ（笑）。

──かなり期待できそうですね。
加：やりたいことはいっぱいありますが、完成するまではなんとも。とにかく今は精いっぱい頑張るだけです！　（終）



彼は、そのいでたちから、弓を使うアーチャのように見える。成長することで、どのような職業に変化していくかも注目したい。



褐色の肌を持つ少女。職業はシーフのように見える。彼女が戦乱に加わる目的…それは何か？　非常に気になるところだ。

インタビューから見る『エムブレムサーガ』の世界

さらにハマり度UP?

インタビューを読めばわかる通り、『エムブレムサーガ』は一連の『FE』シリーズに、非常に近い位置づけにある。練り込まれた世界観や設定、キャラクター同士の深いドラマなど、これまで以上に魅力的な内容が楽しめそうだ。同時に加賀氏は「初心者でもできる」「『FE』を知らなくても楽しめる」とインタビューの中でも強調している。手軽に楽しめるうえに、やり込めばやり込むほど味の出てくる、理想的な作品に仕上がりそうだぞ。

より奥深い戦略性

『エムブレムサーガ』のゲーム性、特にS・RPGとして注目すべき点は、部隊の運営に軍団性を導入していること。今回はシナリオ制を廃して、マップ上を自由に移動しながら戦っていく『外伝』（※２）方式を採用している。経験者ならわかると思うが、『外伝』では無制限に経験値が稼げたため、緊張感が薄れがちだった。しかし、移動するだけでもお金がかかる軍団の概念によって、絶妙のゲームバランスが維持され、深い戦略性を楽しむことができるのだ。手軽に楽しめる「手強いS・RPG」に期待しよう!!



◀まだ、開発はあまり進行していない状況だが、構想通りに仕上がるなら、期待は大。続報を待て!!

※１：『FE』シリーズで代表的な必殺技（隠し要素）の名前。
※２：ＦＣで発売されたシリーズ第２弾『ファイアーエムブレム 外伝』。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

機動新撰組 萌えよ剣

明治時代なのにパトカーが走る!? 維新後の京都を舞台に、機動新撰組が大活躍!!

「誠」の一文字に命

個性派





主人公

天を貫く雷鳴のごとく弓月新太郎、参上!

平賀（ひらが） 源内（げんない）

新撰組の兵器開発を担当している。香川県出身で、年齢は24歳。温和な性格で、いつもニコニコしている。おりょうに気があるようだ。

おりょう

新撰組の長官で、新撰組のメンバーが寝泊まりしている天国荘の管理人。おっとりとした性格をしている。坂本竜之介の母親で、現在32歳。

弓月（ゆづき） 新太郎（しんたろう）

新撰組に借金を肩代わりしてもらったため、ムリヤリ入隊させられた。優柔不断な性格で、少し気が弱い。年齢は17歳。剣の腕はかなりのもの。

●機動新撰組の"機動"とは?

このゲームの舞台は明治時代。なのに"機動パトカー"など現代社会にある乗り物や兵器が多数登場する!? これらの作成に電気を使っていることから"機動"という名称がついているのだ。



原作・総監督に、『サクラ大戦』など数々のヒット作を生み出した広井王子、キャラクターデザインに「らんま1／2」などで絶大な人気を誇る漫画家の高橋留美子を迎えた夢のRPGが登場！　第1報となる今回は、物語を彩るキャラクターたちと注目のゲームシステムに迫る!!

機動新撰組　萌えよ剣	
2000年(予) RPG	▶価格未定　▶アスキー ▶対応周辺機器未定

気になるシステムは…?

●物語は章立てで進行する!

このゲームは、下の表のように、AVGパートとRPGパートの2部構成で物語が進む。AVGパートでは、高橋留美子調のコミカルなタッチでキャラの関係が描かれ、RPGパートは、3人パーティによるシリアスで戦略性の高い戦闘を楽しむことができるのだ。

物語開始（AVGパート） ▶ 事件発生 ▶ 目的地へ（RPGパート） ▶ ボス戦 ▶ 事件解決 次の話へ（AVGパート）

●好感度で展開が変わる!?

源内とおりょう以外の「新撰組」のメンバーには、好感度が設定されている。これは、メンバーとの会話やパーティに入れたかどうかで変化するようだ。また、各キャラには、好き、嫌いといった相性もある。この好感度や相性で、シナリオの展開やエンディングが変わる可能性大!?



●マップはどうなる?

物語の舞台は京都。AVGパートでは、新撰組の本部とメンバーが暮らす天国荘がメイン舞台となり、RPGパートでは京都全域を冒険する。この京都での移動画面は、行きたい場所を指定する形になるようだ。目的地では、プリレンダリングで描かれたマップを冒険することになる。



●戦闘画面はフルポリゴンで!

このゲームの戦闘は、3人パーティのフリーエンカウント方式。戦闘画面は、イラストのようなイメージで、フルポリゴンで表現されるぞ。ちなみに、仲間の選択は基本的に自由。戦闘では、各キャラの通常攻撃や特技を駆使して戦うことになるのだ。合体攻撃などもあるらしいぞ！



 　イラスト/しおやてるこ

をかけてこの世にはびこる悪を断つ！

ぞろい?の「新撰組」の面々

●「新撰組」(ゲーム)の目的は？

「新撰組」の正式名称は、京都府警機動警察別動隊「新撰組」。この名前からもわかるように、京都の治安を守ることが彼らの目的だ。しかし、彼らはさまざまな要因から莫大な借金を抱えてしまっている。ゲームの目的の１つに、この借金返済も含まれているぞ。物語にこの借金返済がどのように絡んでくるのか？　非常に気になるところ。借金の踏み倒しなんてこともできるかも!!

「SF」と「時代劇」がドッキング？異色のRPG堂々見参！



闇を払いし風となりて沖田薫、参上！

熱き炎を刀に込めて近藤勇子、参上！

たゆたい流るる水の如く土方歳絵、参上……



沖田 薫（おきた かおる）

新撰組の一番隊長。性格は気が強く自己中心的だが、どこか憎めない。剣は二刀流、陰陽道（魔法のようなもの）も使える。年齢は15歳。

近藤 勇子（こんどう ゆうこ）

新撰組のリーダー的存在。刀集めが趣味で、男に惚れっぽい。正義感や使命感は強いが、どちらかというとずぼらな性格。年齢は17歳。

土方 歳絵（ひじかた としえ）

新撰組の副長。年齢は17歳。冷静で判断力に優れているが、基本的には単独行動を好む。極度のファザコンで、父親以外の男を認めていない。

坂本竜之介（さかもと りゅうのすけ）

坂本竜馬とおりょうの間に生まれた子。年齢は15歳。新しもの好きで外国に旅行することを好む。上海で事件を起こし、お尋ね者になっている。

猫丸（ねこまる）

上海で坂本に助けられ、行動をともにするようになった謎の妖怪。酒とバナナが大好きだが、バナナを食べると凶暴化する。お化けや幽霊が嫌い。



ストーリーは？

物語の舞台は、文明開化にわく明治15年の京都。新しい時代の流れに反感を覚える人々が各地で騒動を起こしているという、物騒な時代でもある。そんな中、京都の治安を守るために勝海舟が中心となって設立した治安維持部隊が「新撰組」だ。ちなみに、「新撰組」が借金を抱えている理由は、電気などの最新設備を整えていたり、主人公や近藤の借金を肩代わりしたため。地道に事件を解決して、お金を稼がなければいけないという、少し風変わりな設定になっているぞ。なお、近藤、土方、沖田は、かつて幕末を駆け抜けた新撰組の志士たちの娘なのだ。

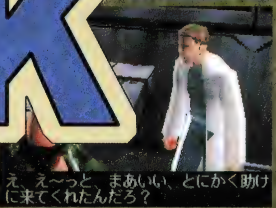
電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

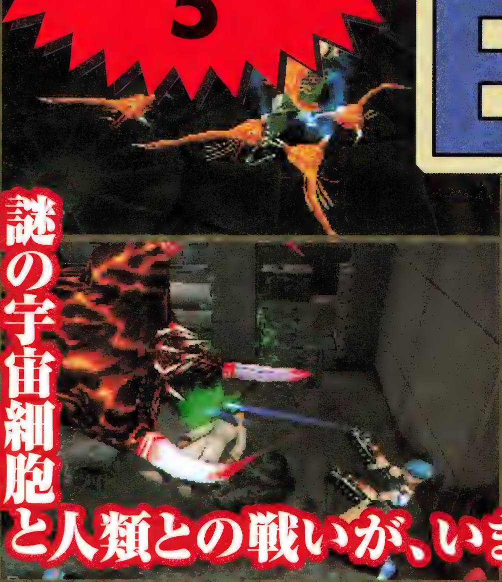
タイトーの放つアクションアドベンチャー

CHAOS BREAK





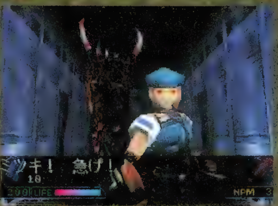




謎の宇宙細胞と人類との戦いが、いま、始まる…!!

— Episode from CHAOS HEAT —

厳重かつ強固なセキュリティシステムにより不気味なまでの静寂を保つ研究施設。だが、そこでは人類の脅威となりうる驚愕の生物実験が繰り返されていた……。隔離された建物を舞台に繰り広げられる戦慄のサバイバルアドベンチャーを紹介！



カオスブレイク
エピソード　フロム　カオスヒート

1/27 A·AVG	▶¥5,800 ▶タイトー
	▶MC（1ブロック）、PS（1ブロック）、AC（DS対応）

迫りくる敵を倒し、施設からの生還をはたせ!!

アーケードで人気を博したACT『カオスヒート』から2年後という世界設定で展開する注目作『カオスブレイク』。今回の物語は外部と隔離された研究施設を舞台に、そこへ潜入した2人の主人公の壮絶な戦いが描かれるぞ。侵入者を許さないセキュリティシステムを解除し、徘徊する異形のモンスターたちを退け、研究施設からの生還をはたすのだ!!

美月



豊富な生化学知識を持つ女性隊員

射撃の腕前と豊富な生化学知識を買われてスカウトされた少女。日本で生まれるが、13歳で海を渡り、現在はアメリカで暮らしている。武器は腕に装着する特殊なマシンガンを装備。軽い身のこなしと正確な射撃を利用した一撃離脱の戦法を得意とする。少々非力な面もあるが、扱いやすさはピカイチだろう。

- 出身地／日本
- 年齢／22歳
- 性別／女
- 身長／168cm
- 体重／52kg
- 誕生日／6月20日
- 血液型／B型

前腕部装着式マシンガン



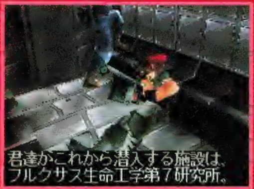
◀連射力に優れたマシンガン。威力は弱めだが、迫ってくる敵を足止めできるのは強み！

キック



◀格闘技の心得もあるようで、その蹴りの破壊力はバツグン。リーチの長さも文句ナシ！

フルクサス社の研究施設で何が起きたのか……



世界的な警備組織、中央保安局の監視衛星がチリ領土の孤島で異様な熱源反応をキャッチした。保安局はすぐに小規模の調査チームを現地に派遣するが、孤島にはフルクサス社の研究施設があり、その厳重な監視設備に阻まれ、原因の究明がなされなかった。だがその状況が2年前に起きた事故に酷似していたことをつかむ。その事故とは国立生命工学研究所で、落下した隕石に付着していた細胞が自己増殖し、研究所が汚染されるというものだ。これは何を示しているのか、その事故とフルクサス社の関連とは？　かくして新たな調査チームが現地に送られることになった……。

STORY

◆2人の主人公から選んでスタート!!

プレイヤーキャラはリック、美月の2人のエージェントから選択できる。選んだキャラによって潜入ポイント（ゲームのスタート地点）や途中のイベント、さらにエンディングなどが大きく異なるぞ。またエンディングは数パターンあり、ゲームの進め方によって変化するようになっているのだ。両方をプレイして謎をつなぎ合わせれば、物語の裏に隠された新事実が見えてくるだろう。



▲それぞれの謎を解き明かすうち新たな真実が見えてくるぞ！



◀リックと美月では装備している武器のほか、身体能力も異なる。

基本操作 使用するボタンと主な操作方法をチェック!!

操作に使用する各ボタンの役割と、攻略のポイントになりそうな要素を紹介しよう。本作ではすべてのボタンを使用するため、いまから覚えておいて損はないハズ！　下の一覧表でしっかり確認しておこう。また、◎ボタンでのノーマルショット、⊗ボタンでの近接攻撃に関しては、キャラ紹介の部分で紹介してあるのでチェックしておくように！

使用ボタン一覧

◎ボタン……調べる、扉を開ける、アイテムを取る、会話をする、決定
⊗ボタン……近接攻撃（殴りorキック）
△ボタン……サブショットで攻撃
◎ボタン……ノーマルショットで攻撃
R１ボタン…前転して敵の攻撃を回避
R２ボタン…ノーマルショットに弾薬を装填
L１ボタン…視点を切り替える
L２ボタン…進行ヒントを参照

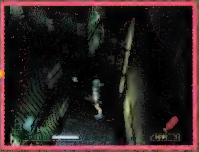


▲スタートボタンかセレクトボタンでサブ画面になる。マップはこまめに参照だ。

◆視点を切り替えて突き進め！

L１ボタンを押すことで視点をキャラの向いている方向に切り替えることができる。部屋の隅などに隠されたアイテムを探すとき、敵の居場所を知りたいときは視点を切り替えればバッチリ！　快適にプレイすることができるはずだ。


▲足元が見えない！　そんなときはL１ボタンを押すと…


▲キャラの向いている方向に視点がクルッと切り替わるぞ。

リックライダー



潜入作戦の指揮をとるリーダー

直情的で自分の信念のもとに行動する本作戦のリーダー。その的確な判断力は高く評価されていて、部下からの信頼も厚い。武器は敵を貫通する強力なエネルギーランチャーを装備。それを利用した近接攻撃も破壊力バツグン！　全体的にパワー型のキャラクターといえるだろう。ただ、それゆえスピードにおいては美月に劣るようだ。

- ●出身地／アメリカ
- ●年齢／28歳
- ●性別／男
- ●身長／183㎝
- ●体重／78kg
- ●誕生日／8月4日
- ●血液型／O型

エネルギーランチャー

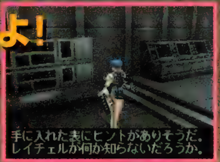

◀敵を貫通するエネルギー弾を発射する。一直線上に敵が並んだ場合にその真価を発揮。

殴り


◀銃の柄の部分で力任せに敵を打ちのめす。銃の重さが加わるため破壊力は絶大なのだ！

◆進行ヒントを活用せよ！

次に何をするのか忘れてしまった！　そんなときはL２ボタンを押してみよう。するとヒントが表示されるぞ。これは実際のプレイ時に重宝するので覚えておこう。



◀次の目的や行く場所などを教えてくれる。これはとっても便利な機能！

基本操作からサバイバルテクニックまで大紹介！

基本操作、モンスター、イベントを中心に本作ならではの要素を徹底紹介！　さらに実際のプレイで活用できるサバイバルテクニックについてもフォローしていくぞ。鉄壁のセキュリティシステムを打破する柔軟な頭脳、モンスターを巧みに倒す戦闘術、それらを持ち合わせた者だけが生還をはたすことができるのだ!!

モンスター 行く手を阻む異形のモンスターたちに立ち向かえ!!

いったいどんな研究が行われていたのかは不明だが、施設の各所には人知を超えた異形のモンスターたちが徘徊している。地を這うもの、空中を飛行するもの……、それらは人の気配を察知し、思いもよらぬスピードで襲いかかってくるぞ。今回はその中の一部を紹介していこう。


▶施設のセキュリティシステムも脅威となる。解除を急げ。


……寄生体
◀隕石に付着していた細胞に手を加え、人為的に培養したもの。前面の爪状触手で宿主を捉えて寄生する。人を見つけると飛びかかってくるのだ。


警備ロボット……
▶フルクサス社製の自動警備用ロボット。認識証を持たない者に対し、排除行動を行う。こちらの攻撃を避け、拡散レーザーを放ってくる強敵だ。


……研究員
◀寄生体が施設の研究所員に取り付いたもの。寄生の初期段階で動きは鈍いが、攻撃力はあなどれない！　遠距離からノーマルショットで倒せ。

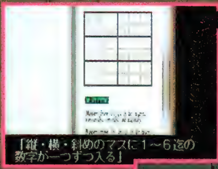
はたして生き残ることができるか……



イベント 数々の謎を解き明かし、施設から脱出するのだ!!

クロスワードパズルを解いて暗号を解いたり、生存者を安全な場所に送り届けたりなど、本作には多数のイベントが用意されている。全体的なプレイ時間やイベントの結果はエンディングの内容にも影響するらしいので迷いは禁物！　迅速な判断力と的確な行動力が要求されるのだ。

パズル



◀謎のメモ帳を発見！　ルールに従って数字を入れて行くと……。クリアできるかな？

運　搬


▶サンプルの運搬イベント。モンスターの攻撃を回避して運ぶのだ！

護　衛

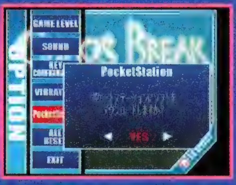

◀仲間を目的地まで連れていくイベント。攻撃を受け過ぎると仲間が死んでしまうぞ！

解剖手術!?


▲寄生体を解剖するイベントもあるのだ。切る場所を間違えると……

ポケステの『ポケットミツキ』をダウンロードすれば……

『ポケットミツキ』は〝携帯用の通信端末で美月と交信〟という設定で美月との会話が楽しめるようになっている。本編にも影響があるらしいぞ。



◀ソフトのダウンロードは、プレイ前のオプション画面で実行できる。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
6

SSで大人気の純愛AVGがパワーアップしてPSに登場!!

正式なタイトルも決定し、いよいよ期待も高まるばかりのAVG『絆という名のペンダント』。今回はストーリーの鍵をにぎる2人の幼なじみを中心に、魅力的なキャラクターたちを徹底チェックだ!!

新OPに注目!
PS版で大きく変わった要素の1つが、このオープニングムービー。SS版をもとに、大幅にリニューアルされている。画面中で躍動するヒロインたちの姿は必見だぞ!!





2人の幼なじみとの絆をテーマに、心温まる純愛ストーリーが楽しめる『絆という名のペンダント』。人気が高かったSS版『With You』の魅力はそのままに、タイトルを変更し、よりパワーアップしてPSに登場だ。ゲームは章仕立てのAVGで、幼なじみ3人の学園生活を中心に、多彩なイベントが展開されるのだ。

からみあう3人の「思い」



▲おとなしそうな見かけとは裏腹に、積極的な性格の真奈美。主人公もタジタジ…?



▶6年前のあの日から、温め続けていた主人公への思い。その気持ちが今、一気にあふれ出す。



鳴瀬真奈美（なるせまなみ）

主人公の初恋の人

●身長 158cm
●3サイズ B80 W55 H83
●血液型 AB
6年前ミャンマーに引っ越していった、主人公の幼なじみ。少しおっちょこちょいで、物静かな女の子。今回親の転勤の都合で、弟と2人で一足早く日本に帰国。6年前のある事件をきっかけに、主人公のことが…!?



▼あの頃の瞳のまま、美しく成長して帰ってくる。そんな彼女に主人公は…。

幼なじみ、初恋の人……3人を結ぶ「絆」の行方は…?

6年前、何も言わずにいなくなってしまった、幼なじみの真奈美。落ち込む主人公を、いつも側で励ましてくれたのは、もう1人の幼なじみの菜織だった。そして今、当時の面影を残したままの真奈美が、主人公たちのもとへ帰ってきた。再会を喜び、思い出話に花を咲かせる3人だったが、6年という年月は3人をつなぐ「絆」に微妙な変化を与えていた…。



◀真奈美を乗せた電車を必死に追った6年前。



▶6年ぶりの再会は、3人の「絆」を大きく変えることに…。

絆という名のペンダント with TOYBOX

絆という名のペンダント with TOYBOX	
3月(予) AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶NECインターチャネル
	▶MC(ブロック数未定)

PS版には『TOYBOX』をカップリング!!

ミニAVG4本を収録

PS版ではファンディスク『うぃずゆーTOYBOX』が追加され、ゲーム本編のほかに、4本のミニAVGもプレイできるぞ! このミニAVGでは、4人のサブキャラたちが主人公のドラマが楽しめるのだ。しかも、PS版オリジナルの描き下ろしCGが30点以上も追加され、シナリオも大幅に追加された超豪華仕様！ この他にも、オリジナルラジオドラマやボーナスCGなども収録されている。まさに、ファン感涙の内容に仕上がっているぞ！


◀冴子&美亜子の出会いを描く「いつも気になるアイツ…」。


▲「とどけ！この想い」では、みよかの物語を収録。




お楽しみ満載♥


▲主人公の妹・乃絵美の物語「たった1つの冴えたやり方」。

▶怪盗セイント・エンジェルが大活躍!? 「月影はロマンスのため息」。



●身長 160cm
●3サイズ B85 W54 H85
●血液型 O

神社の神主の娘で、真奈美と同じ主人公の幼なじみ。気さくな性格で、3人の中ではお姉さん的役割を果たしていた。今でも少し口うるさいところがある。お節介で世話好き。子ども好きで将来は保母さんを目指している。

いつも主人公をそばで見守る

氷川菜織(ひかわなおり)


◀部活をサボりがちな主人公は、菜織に毎日ハッパをかけられている。

登場キャラクター紹介

2人の幼なじみ以外にも、数多くの個性的なキャラクターが登場するのが、この『絆という名のペンダント』の魅力の1つ。ゲーム中では、そんな彼女たちとの交流が楽しめるイベントも満載なのだ。中にはPS版オリジナルの新イベントも…!? ファンは要チェックだぞ!!


▲「TOYBOX」では、サブキャラの大活躍が楽しめるぞ！


▲ヒロイン顔負けの、魅力的な女の子たちが多数登場するのだ。

伊藤乃絵美(いとうのえみ)




兄思いの妹

主人公の1つ下の妹。小さい頃から体が弱くおとなしい性格で、兄思いの優しい子。放課後は実家の喫茶店でウエイトレスをしている。

信楽美亜子(しがらきみあこ)


クラスの元気娘

いつも明るいクラスのムードメーカー。情報通で、流行物好きのお祭り好き。報道部のレポーターとして、積極的に活動中。



田中冴子(たなかさえこ)


クールな女の子

一見無愛想だが、根は優しくて面倒見がいい。少々短気なところも。クールで男っぽい一面もあるので、下級生の女子に人気が高い。



チャムナ・フォン



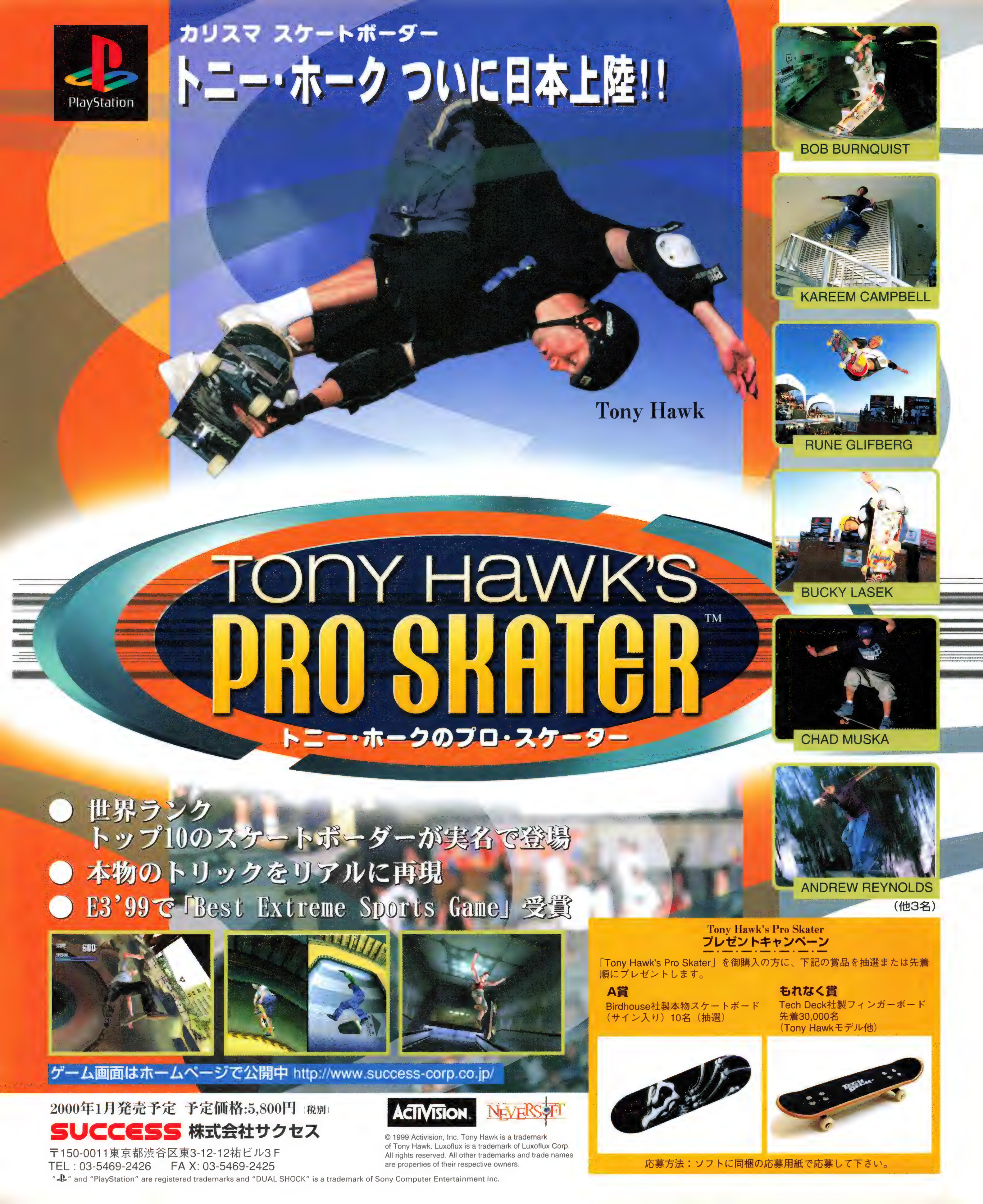
海外からの転校生で、素性はいっさい不明。日本の生活になじめず、ひとりでいることが多い。物静かで、純朴そうな性格に見えるが…!?


謎めいた転校生

このほかにも魅力的なキャラが続々登場！

ここで紹介している以外にも、乃絵美の友人である橋本みよかや、英語の臨時教師である天都みちる先生など、魅力的なキャラが多数登場する。もちろん男性キャラも大活躍!! 情報が入り次第紹介するので、続報に期待しよう!!


橋本みよか　天都みちる



PlayStation
カリスマ スケートボーダー
トニー・ホーク ついに日本上陸!!
Tony Hawk
BOB BURNQUIST
KAREEM CAMPBELL
RUNE GLIFBERG
BUCKY LASEK
CHAD MUSKA
ANDREW REYNOLDS
（他3名）
TONY HAWK'S
PRO SKATER™
トニー・ホークのプロ・スケーター
● 世界ランク
トップ10のスケートボーダーが実名で登場
● 本物のトリックをリアルに再現
● E3'99で「Best Extreme Sports Game」受賞
ゲーム画面はホームページで公開中 http://www.success-corp.co.jp/
Tony Hawk's Pro Skater
プレゼントキャンペーン
「Tony Hawk's Pro Skater」を御購入の方に、下記の賞品を抽選または先着順にプレゼントします。
A賞
Birdhouse社製本物スケートボード
（サイン入り）10名（抽選）
もれなく賞
Tech Deck社製フィンガーボード
先着30,000名
（Tony Hawkモデル他）
応募方法：ソフトに同梱の応募用紙で応募して下さい。
2000年1月発売予定 予定価格:5,800円（税別）
SUCCESS 株式会社サクセス
〒150-0011東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3 F
TEL : 03-5469-2426 FA X: 03-5469-2425
ACTIVISION
NEVERSOFT
© 1999 Activision, Inc. Tony Hawk is a trademark of Tony Hawk. Luxoflux is a trademark of Luxoflux Corp. All rights reserved. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.
"PlayStation" logo and "PlayStation" are registered trademarks and "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

攻略Station

ゲーム雑誌最強の攻略ページ

How to win





パラサイト・イヴ２
ときめきメモリアル２
ヴァルキリープロファイル
クロノ・クロス
レジェンド オブ ドラグーン
サモンナイト
クラッシュ・バンディクー レーシング
チョコボスタリオン
XI [sái] JUMBO
STREET FIGHTER EX2 PLUS
グローランサー
リトルプリンセス マール王国の人形姫２
その他

イラスト／伊藤勇太

パラサイト・イヴ2

DISC2初めの廃坑編から、シェルター編中盤までをマップ＆攻略チャートで徹底攻略!!

発売中 A・AVG ▶¥6,800（CD2枚組）▶スクウェア ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『ＰＥ』といえば実在の銃器が数多く登場しますが、どの銃をメインに使うかは個人差があるみたいで、とてもおもしろいですよね。ちなみに、オイラのお気に入りはP229。あの独特のフォルムが……。結局、ラスボスまでP229で戦い、えらく苦戦しました（笑）。（小岩）

敵N.M.C.も強くなり、猪突猛進ではキツくなってくる今回。不利だと感じたときは無理をせずに、いったん退却するのも立派な戦術。命あってのなんとやらですよ。（袋）

いよいよ後半戦 廃坑からシェルターまでを徹底フォロー!!

連載攻略第３弾となる今回は、DISC2最初の廃坑から、シェルター中盤までを一気に攻略だ！ チャート攻略や難解な謎の解き方、そしてボス戦攻略など、あらゆる面からキミのプレイをサポートするぞ。ちなみに、今回中盤までを攻略するシェルターが、ゲーム最後のフィールドとなる。これから先はかなり長いので、マップの構造やセーブポイント、アイテムBOXの位置などをしっかり把握しておこう。また、すべての敵を倒し経験値とBPを稼ぐことも重要。こまめなセーブを忘れるな！



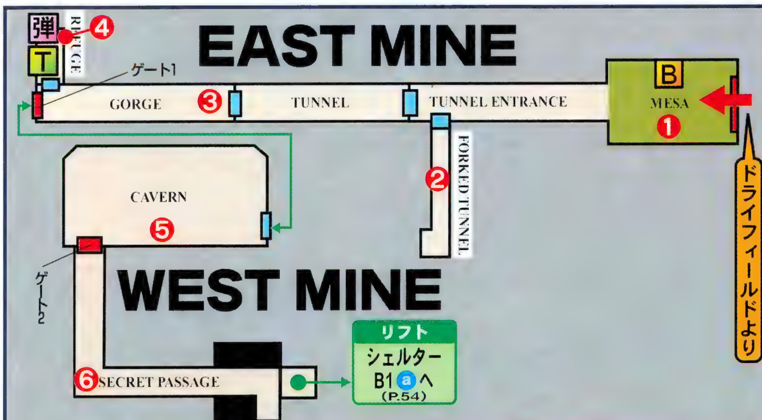
◀廃坑に出現する敵のほとんどは、ドライフィールドで登場したものと同じ。



▶シェルターには、これまで以上に難解な謎と強敵が!! 心してかかれ！

舞台はいよいよラストフィールドへ!

廃坑 EAST&WEST MINE



キーアイテム入手場所
- ■オークの板……❷
- ■ジャンパー……❹❺

マップ内記号説明
- （青）…通行可能な扉など
- （赤）…鍵などが掛かっていて通行できない扉など
- T …セーブポイント（電話）
- B …アイテムBOXの位置
- 弾 …無限弾ケースの設置場所
- ❶❷ …攻略に対応したエリア番号
- ⓐⓑ ㋐㋑ …マップとマップのつながりを示す記号

廃坑編

シェルターへ向かう途中、アヤは敵の襲撃に遭ってしまい、廃坑へと逃げ込むのだが……。

最短攻略チャート

廃坑に到着

1. メサ（❶）でカイルとの会話イベントのあと、イベント戦闘に突入。戦闘終了後、峡谷（❸）へ
2. 峡谷（❸）でレールの先端を調べて、レールが壊れていることを確認
3. 小さなトンネル（❷）でトロッコを動かし、通路の奥にある「オークの板」を入手する
4. 峡谷（❸）のレールの先端で「オークの板」を使って奥へと進み、避難所（❹）に入る
5. 避難所（❹）で配電盤を操作し、ゲート１のロックを解除する
6. 巨大ほら穴（❺）に入るとボス戦に突入。戦闘終了後、バイクのスイッチを押し、次に送電線を調べる
7. 避難所（❹）で再び配電盤を操作し、モーターを起動させる
8. もう一度、❺でバイクのスイッチを押し、ゲート２のロックを解除
9. 秘密通路（❻）の奥にあるリフトのパネルを調べ、「下へ」を選択

シェルター（P.54）へ

CHECK POINT 廃坑に戻ってBPを稼ごう!

シェルター編に突入したあとは、無理に廃坑へ戻る必要はない。だが、ストーリーが進むと、ここにN.M.C.が復活することがある。こまめに全体マップをチェックし、敵が復活していたら戻ってきて全滅させ、経験値とBPを稼ごう。また、メサ（❶）のアイテムBOXの中に保管してあるアイテムも、必要な場合は取りに戻れるぞ。

新登場N.M.C.攻略マニュアル

ここでは、今回の攻略範囲で新しく登場する12種類のN.M.C.の攻略法をお届け！ 以下のページでも、何か ずつに分けて紹介していくぞ。

N.M.C.DATA

サックラーセフ



HP	70
BP	12
EXP	6

近づくか、攻撃をヒットさせると体を破裂させて攻撃してくる。衝撃属性（バックショット、エアバースト、ＰＥのプラズマなど）の攻撃なら一撃で倒せる。

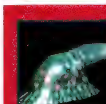
マガット



HP	160
BP	68
EXP	16

集団行動タイプ。ある程度こちらが近寄るとジャンプして体当たりしてくる。炎に弱いので、ＰＥのパイロキネシスやコンバッションで一掃してしまおう。

グリーンアメーバ



HP	80
BP	86
EXP	12

銃による攻撃は無効。だが、トンファやM９などの格闘武器や、炎（ファイアフライ、ＰＥのコンバッション）と毒（ＰＥのネクローシス）の攻撃に弱い。

レッドアメーバ



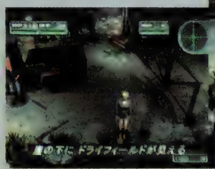
HP	280
BP	420
EXP	16

能力や弱点は、グリーンアメーバとほぼ同じ。触れられるとMPを吸収されるうえに、アヤが興奮状態になってしまうので、近寄られる前に倒すこと。

1 デザートチェイサーの集団を倒せ

メサ(①)に着くと、すぐにデザートチェイサーとのイベント戦闘に突入する。１体倒してカイルに近づくと会話イベントが発生し、そのあと再び戦闘になるぞ。じつは、このデザートチェイサー戦には、超簡単な必勝法がある。それは下を参照！





▲最大で２体ずつ出現する。要注意だ！
◀この崖（ガケ）が戦闘のカギを握る!?

敵の攻撃を誘って自滅させよう!

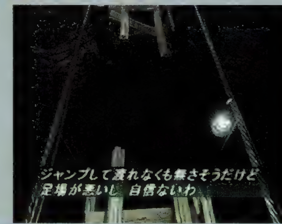
ここでの戦闘は、マップにある崖を活用できる。わざと崖の手前でデザートチェイサーの突進攻撃を誘発し、うまく回避すれば、敵は突進した勢いで勝手に崖から落ちて自滅してくれるのだ。この戦法だと、弾を一切使わずに倒せるぞ。



◀常に初期位置の崖の前にいるようにしよう。

2 レールの先端を調べる

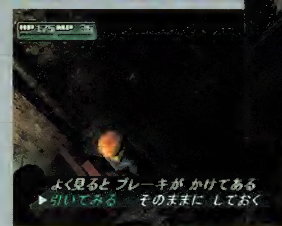
峡谷(③)に着いたら、レールの先端を調べよう。すると、レールが途切れていることがわかる。（右の写真）この先へ進むためには、足場となるキーアイテムが必要になるぞ。まずは、そのアイテムを探すことが先決になってくるのだ。



◀足場を作らないと、レールの向こう側へは渡れないのだ。

3 「オークの板」を入手

小さなトンネル(②)のトロッコを調べて、レバーを引くと、奥へ進めるようになる。通路の奥には「板（オークの板)」がある。さっそく手に入れよう。





◀▲通路をふさいでいるトロッコを動かしてから、オークの板を入手する。

5 配電盤を操作して扉のロックを解除しよう!

避難所(④)で配電盤を調べると、画面が配電図に切り替わる。レバーを下げると配電線にそって電流が流れ、それが「ＧＡＴＥ１」の部分に到達するとゲート１が開くぞ。電流は配電線をあみだくじの方式で進んでいく。ということは、逆からたどれば……。



◀ここがゲート１。避難所(④)の配電盤を操作しないと、開かないぞ。



▶部屋の奥（この位置）に配電盤があるので、さっそく調べてみよう。



▲穴に差されたプラグは、いったん入手すれば差し替えが可能。レバーを下げると、プラグのある線にのみ主電源から電流が流れるぞ。

6 BOSS

	ブリザードチェイサー（変化前）		ブリザードチェイサーゾンビ（変化後）
HP	500	HP	2500
BP	200	BP	300
EXP	300	EXP	500





巨大ほら穴(⑤)に入ると、ボス戦に突入。ボスは１回倒すと、ゾンビへと変貌するが、攻撃方法は同じ。部屋の中をグルグルと走り回って、体当たり攻撃や、障害物の上から現れてアヤを踏みつぶす攻撃などをしてくるぞ。だが、これらは常に走り回っていれば、楽に回避可能。ボスは攻撃の直後にスキができるので、攻撃を回避したら一気にダメージを与えよう。２連戦となるため、回復剤は多めに！



▶噛みつき攻撃は毒を受ける。解毒剤も用意しておきたい。



ドラム缶を使え!

▶ドラム缶の使い道は、内部を明るくすることだけじゃない。ボスがそばにいるときに爆破すると、400ものダメージが与えられるぞ!!（※1）



◀倒すとP229とプラグ（ジャンパー）が手に入る。

●新入手武器



P229

ハンドガン。重量が軽く、リロードや発射までにかかる時間が非常に短い。R1でフラッシュライトも可能。

ボスを倒したあとには…

ボス戦が終了したら、ゲート２の手前にあるバイクを調べてスイッチを押そう。そのあと、ショートしている送電線を調べればＯＫ。



◀これが次のイベントのフラグになっているのだ。

7 配電図の変化に注意!!

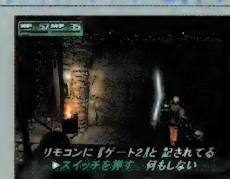
ゲート２を開けるには、避難所(④)で再び配電盤を操作する必要がある。だが、配電図は以前の形から変化しているので要注意。手順や仕組みは同じなので、もう１度考えてみよう。



▲今度は２つのジャンパーを使って、「ＧＡＴＥ１、２」へ電流を流すのだ。

8 もう1度バイクのスイッチを押す

巨大ほら穴(⑤)にあるバイクを調べ、スイッチを押すと、ゲート２のロックが解除されるぞ。扉を調べて中へ。



▶電流は流れているので、スイッチを押せばゲート２を開けられる。

9 パネルのスイッチを押そう

秘密通路(⑥)の奥にはリフトがあるので、操作パネルを調べて、「下へ」を選択すればＯＫ。これでシェルターへと行くことができる。

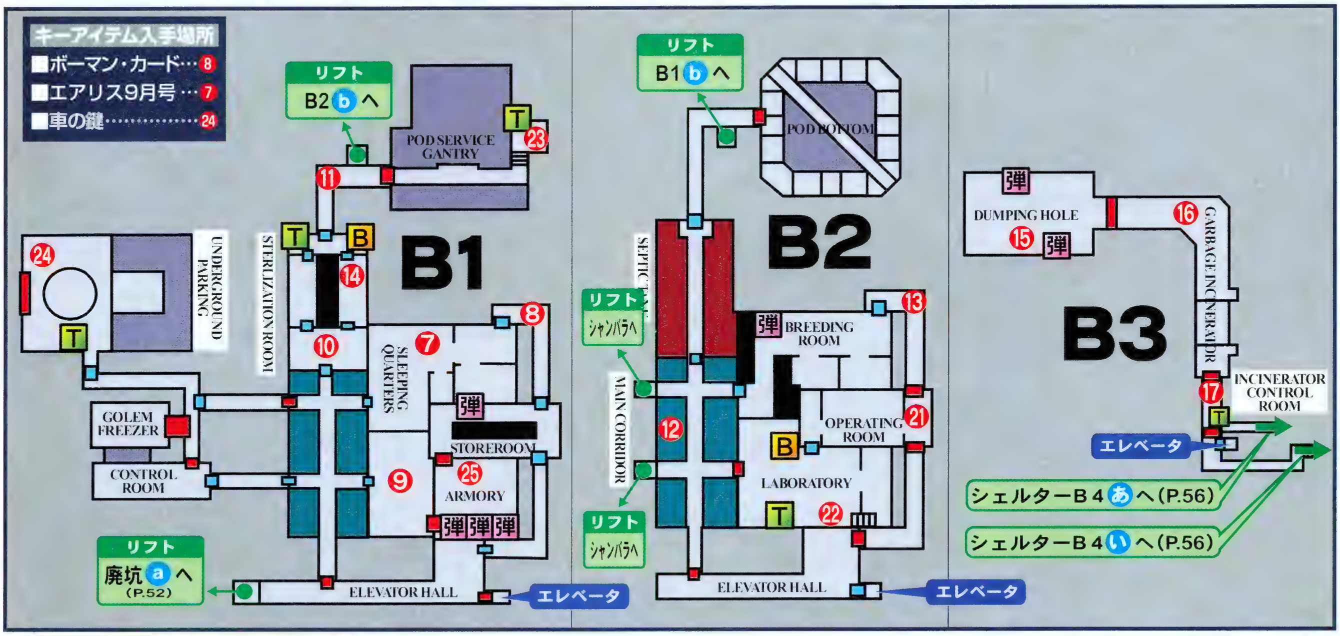
▼シェルターへ向かう前に、メサ(①)で準備を整えるといいかも。



※１：ドラム缶のＨＰ（爆発するまでの耐久力）は30。あと１発で爆破できる状態にしておくのがコツだぞ。

シェルター編①

カイルを追って廃坑の奥へ進むと、そこには人工的な巨大施設が……。はたしてこの施設は、何の目的で作られているのか？　真相を確かめるべく、アヤは施設内の探索を始める。しかしそこには、新たなN.M.C.の姿が!!



最短攻略チャート

廃坑より

1. Ｂ１の消毒室（⑩）に入り、正面にあるコントロールパネルを調べ、扉のロックを解除する
2. 消毒室の北側にある⑪の通路でリフトの扉を２回調べ、「下に降りる」を選択する
3. 実験動物室の東側にある⑬の通路で謎のクリーチャーと遭遇。会話イベント後、汚染除去室（⑭）へ
4. 汚染除去室（⑭）を奥へ進むとイベント発生。ダストシュートを調べて「いちかばちか…」を選択
5. Ｂ３のゴミ捨て場（⑮）で中央へ進むとボス戦に突入。戦闘終了後、扉を抜けてゴミ焼却炉（⑯）へ
6. ゴミ焼却炉（⑯）に入った直後、ボスとの２戦目に突入。戦闘中、もしくは戦闘終了後、通路の脇にあるパネルを踏んで床を動かし、奥の扉を３回調べる

P.56へ

CHECK POINT

兵器庫でアイテム購入可能！　さらに「ブラックカード」を持っていれば…

兵器庫（⑨）には販売機が設置されていて、調べると武器などを購入することができる。初登場のもの（武器が１つ、アーマーが２つ）も売られているので、所持ＢＰに余裕があるなら買ってみてもいいだろう。



ハンマー

Ｍ４Ａ１ライフルの改造パーツ。スタンガンのように放電し、平均50程度のダメージを与える。



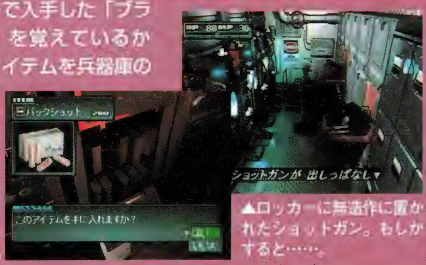
▲これが販売機。これまでと同じように、ＢＰを支払ってアイテムを購入できる。所持ＢＰと相談して、必要なアイテムを買おう。

購入可能アイテム

種類	アイテム名	価格
武器	P229	1880
	PA3	1000
	M4A1ライフル	2450
	M4A1.Mクリップ	1800
	M9	980
	ハンマー	3720
	グレネード・ピストル	1680
弾薬	9mmパラベラム×50	30
	バックショット×10	60
	5.56ライフル×80	100
	グレネード×4	280
	ライオット×4	80
	バッテリー・燃料	無料
アーマー	コンバットアーマー	3250
	サラトガスーツ	3980
	サイコ・プロテクター	4580
雑貨	回復剤　Lv.1	100
	回復剤　Lv.2	180
	MP回復水　Lv.1	320
	解毒剤	80
	鎮静剤	80
	コンバットライト	60
	メース	100
	フレア	150

「ブラックカード」で扉のロックを解除できる!

アクロポリスタワーで入手した「ブラックカード（※２）」を覚えているかな？　じつは、このアイテムを兵器庫のカードリーダーに使うと、火器・弾薬庫（㉕）へのゲートが開き、中へ入れるようになるのだ。



▶９パラ、ヒドラ、バックショットを無限に補給可能。

▲ロッカーに無造作に置かれたショットガン。もしかすると……。

N.M.C.DATA



モスバック

HP	450
BP	152
EXP	204

ＨＰと攻撃力が高く、腕を伸ばして攻撃してくる。近づくと、毒の霧を噴射するので要注意！　パイロキネシスやコンバッションなどの火属性の攻撃に弱い。



スローチ

HP	120
BP	36
EXP	12

その場を動かず鎌状の腕を伸ばして攻撃してくる。また、ときどき毒の体液を飛ばしてくるので、近づかないほうが得策。ライフルなどで遠くから攻撃しよう。



マッドチェイサー

HP	110
BP	40
EXP	20

こちらに近づき、ジャンプして体当たり攻撃を仕掛けてくる。意外と移動スピードが早いので、近寄られる前に倒してしまおう。とくに弱点はない。



スカルストーカー

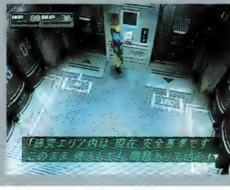
HP	1
BP	32
EXP	2

姿を消す能力を持つものの、いっさい攻撃してこない。ＨＰも１しかないので、姿を現したらすぐに倒そう。ほかの敵と一緒に出現した場合は、あと回しでＯＫ。

※２：「ブラックカード」は、アクロポリスタワー南東にある〝ROOF GARDEN（屋上庭園）〟で入手できるキーアイテム。聖堂（ルパートが謎の男に襲われていた場所）の脇の扉から庭園へ出て、銅像の奥の扉を２回調べると入手できるのだ。

1 消毒室の扉を開けるには？

消毒室（⑩）の奥に続く扉のロックは、コントロールパネルを調べれば解除できる。奥にはセーブポイントとアイテムBOXがあるので、ここを拠点に探索を進めるといい。なお、扉は一方通行で逆側から開けることはできないので注意！



◀パネルを調べるだけで扉のロックが解除される。

4 ダストシュートから脱出せよ！

謎のクリーチャーと遭遇したあと汚染除去室（⑭）へ入ると、イベントが発生。消毒が始まり、一定時間ごとにダメージを受けてしまう。このときダストシュートを調べて「いちかばちか…」を選択すれば消毒室から脱出することができるぞ。



◀迅速に行動し、一刻も早く脱出しよう。

※ボスデータのカッコ内の数値は、2戦目のものです。

5 BOSS グラトン



HP	3000(3000)
BP	200(200)
EXP	500(700)

グラトンとは、ゴミ捨て場（⑮）とゴミ焼却炉（⑯）とで、2回戦うことになる（※3）。どちらの戦いでも、グラトンの攻撃方法は同じだ。それぞれの攻撃方法は右で解説しているので、しっかりチェックしよう。なお、グラトンは口を開けている間しか、大きなダメージを与えられない。吸い込み攻撃のときに口を開けるので、そのチャンスを狙って一気にダメージを与えよう。ある程度ダメージを与えると口を開かなくなるが、肩の部分にダメージを与えれば再び口を開くぞ。

1戦目

ボスは一定ダメージを受けると、少しずつ前進してくる。最終的にはかなり狭い場所で戦うことになるので、吸い込み攻撃やガスに注意しよう。



2戦目

横幅は狭いものの、通路が長いので戦いやすい。ボスからある程度距離をとって、M4A1ライフルなどの射程の長い武器で攻撃しよう。



グラトンの多彩な攻撃方法を覚えろ！

吸い込み

大きく息を吸い込み、その吸引力で周りの物を口の中へと引き寄せる。アヤも少しずつ引き寄せられ、口の中に入ってしまうと即ゲームオーバーになる。グラトンが吸い込み始めたら、1度反対方向へ走って距離をとり、✚キーを下に入れつつ攻撃しよう。



マスタードガス&唾液

唾液がヒットすると一定時間行動不能になるが、✚キー連打で抜けられる。そのあと必ずガスを噴射してくるが、ガスは影の部分に当たり判定があるので、床をよく見て回避しよう。基本的に遠くへ離れればガスは届かないので、素早く逃げるように。



アッシドレイン

上空に飛ばしたいくつもの溶解液の塊が、アヤの頭上に降ってくる。溶解液が落ちてくる場所には影が見えるので、床をよく見ていれば簡単に回避できるぞ。ただし、床に落ちて飛び散ったしずくに触れてもダメージを受けるので、くれぐれも注意してほしい。



マッドチェイサーを呼ぶ

1度に2体のマッドチェイサーを呼び出し、吸い込んで食べてしまう。すると、グラトンのHPが100も回復するので、吸い込んでしまう前に必ず2体とも倒しておこう。また、マッドチェイサーの死骸を口から吐き出して攻撃してくることもあるので注意しよう。



6 グラトンを倒し、焼却炉から脱出！

ゴミ焼却炉（⑯）に入ると、すぐにボスとの2戦目に突入する。ここではトラップを利用して、ボスを倒すことができるぞ。まずは通路の脇にあるパネルを踏んで、床を上昇させよう。そのあとの手順は、右の写真と解説を参考にしてほしい。ボスが消滅したあとは、南側の扉を3回調べると焼却炉から脱出できるぞ。



▲通路の途中に2つのパネルがある。来た方から順番に踏んで、トラップを作動させよう。



◀ボスが床に乗ったあと、床が再び下がり切った時点で2つ目のパネルを踏めばOKだ。

倒し方でアイテムが変化

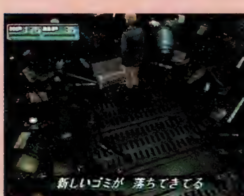
このボス戦は、倒し方で取得アイテムが変化する。トラップを使った場合は「回復剤 Lv.3」、普通に戦って倒した場合は「回復剤Lv.3」、「オードトワレ」、「エアバースト×4」が手に入るのだ。



▶弾薬に余裕があるなら普通に戦って倒したほうが得

CHECK POINT タイムリミットは5分！ だけど脱出する前に…

グラトンとの戦闘が終了するとカウントダウンが始まり、そのまま5分経過してしまうとゲームオーバーになる。急いで脱出する必要があるのだが、ここはちょっとゴミ捨て場（⑮）に戻ってみよう。部屋の中に、以前にはなかったものが落ちているぞ。敵も出現するので注意。



◀新たに落ちてきたゴミ？何か入っているようなので、中を調べよう。

N.M.C.DATA

アイボリーストーカー



HP	1000
BP	300
EXP	600

透明化の能力を持つN.M.C.のなかでは最強。攻撃力が高く、リーチも長い。フラッシュライト照射で姿を現す（短時間マヒする）ので、そのスキに攻撃だ。



◀P229のフラッシュライトを使えばラクに戦えるぞ。

ボッグダイバー



HP	240
BP	88
EXP	70

2～3体で出現し、雷エネルギーの塊を吐き出して攻撃してくる。水中に潜ってる間はターゲッティング不可能なので、水から顔を出しているときに攻撃しよう。



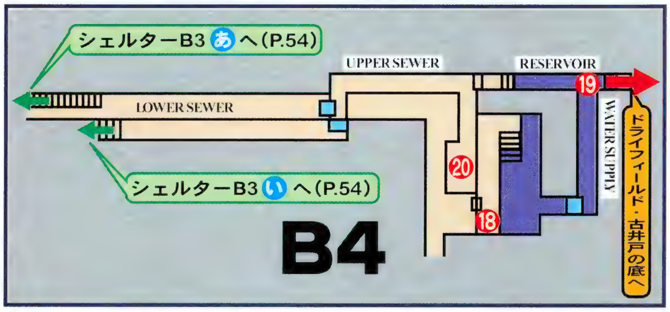
◀この敵はPEやファイアフライなどの火属性攻撃に弱い。

※3：ゴミ捨て場の落下地点のすぐ近くには、2つの無限弾ケースがある。一見するとゴミのかたまりにしか見えないが、南側に「9mmパラベラム」、北側に「9mmヒドラ」のケースがあるのだ。ボス戦前に、弾薬を補充しておこう。

シェルター編②

グラトンとの戦闘後、ゴミ焼却炉から助け出してくれたのは、なんと死んだと思われていたカイルだった。再びカイルとともに、幾多の謎が残るシェルターの探索を続けるアヤ……そして、その最深部に驚くべきものの存在を発見するのだった。

シェルター　B4 SHELTER



最短攻略チャート

P.54より

7 カイルが仲間になり、シェルターの探索を再開

8 パスワードを入力してフラッドゲート（⑱）で排水、フルムーンゲート（⑳）で扉のロックを解除

9 カイルと別れて、ドライフィールドへ

10 給水塔の上でN.M.C.に襲われているピアースを救出後、「RVのキー」を入手

11 ふたたびシェルターへ

12 ⑧の通路で謎のクリーチャーと遭遇、戦闘後に「ボーマン・カード」を入手する

13 「ボーマン・カード」を使って処置室（㉑）へ侵入

14 研究室（㉒）にあるホワイトボードの文字を読む

15 寝室（⑦）のヨシダのベッドから、「エアリス９月号」を入手する

16 研究室（㉒）のパソコンにパスワードを入力して、情報を引き出す

17 ピアースからの電話を受け、B1ポッド（㉓）へ

18 ピアースから「インプラントパーツ」と情報をもらったあと、⑫の北側のリフトからシャンバラ（アーク）へ

シャンバラへ

次号に続く!!

注）この最短攻略チャートは分岐する２つのシナリオのうち、「ピアース編」をもとに作成しています。

CHECK POINT

シナリオの分岐に注意!



▲２つのゲートを開け、⑲の東側の扉を抜けるとピアース編になる。

じつは、このシェルター編②ではドライフィールドで〝バーナーを倒す、倒さない〟以上の大きなシナリオ分岐が発生する。それは、チャート９で〝カイルと別れてドライフィールドに戻るか否か〟というところ。ここでは、右上のチャート通りの行動を「ピアース編」、チャート９でドライフィールドに戻らずB３のエレベータ（⑰）を使ってシェルターの探索を続けた場合を「カイル編」と呼ぶことにする。

カイル編ではチャートも変化!

今回の最短攻略チャートは、ピアース編をもとに作っているため、カイル編では進行や入手アイテムなどが異なる場合もある。ここで、その相違点を１つ１つチェックしていこう。

「ヨシダ・カード」の入手

エレベータ内でカイルからもらえる「ヨシダ・カード」は、処置室（㉑）へ続く通路を開けることができる。ピアース編よりも早い段階で処置室に入れるのだ。



◀処置室（㉑）の北側のドアを開けられるぞ。

研究室（㉒）の電話はカイルから

研究室にあるパソコンのパスワードを解く手順は、ピアース編と同じ（チャート14～16）。ただし、その後に研究室にかかってくる電話の主がカイルになっているのだ。



◀会話の内容も、ピアース編とかなり違うぞ。

B1ポッド（㉓）で得られる情報も少ない

ピアース編では、チャート17でピアースにいろいろな情報を教えてもらえるが、カイル編では必要最低限しか教えてもらえない。その後の行動範囲も、かなり狭いぞ。



◀カイル編では、この後アークに直行となる。

8 ゲートのパスワードは?

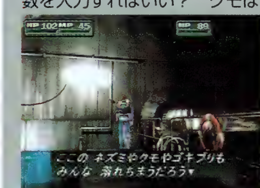
チャート８では、Ｂ４にある２つのゲートを開けることになるが、このどちらのゲートも数値入力方式のパスワードを解く方式になっているのだ。そのヒントは、どちらの場合も近くの壁に貼ってあるプレートなどに書いてあるが、意味がわからず困っている人も多いはず。ここでは、さらなるヒントを提供しよう。ちなみにカイル編では、チャート８の時点で必ずしもフルムーンゲートを開ける必要はない。



▲フルムーンゲートの操作パネルは、小さくて場所がわかりにくい。⑳の通路の壁をよく調べながら歩いていこう。

フラッドゲート操作パネル（⑱）

操作パネルの位置は、Ｂ４の⑱。ヒントには、「ネズミとクモとゴキブリ」の足の数を足せとある。ということは、ネズミ＝４本、クモ＝８本、ゴキブリ＝６本、それぞれの本数を足した数を入力すればいい？　クモは昆虫ではないので、６本ではない点に注意しよう。



◀ヒントのプレートは、ゲートのずっと左側の突き当たりの壁にあるぞ。

フルムーンゲート操作パネル（⑳）

操作パネルは、Ｂ４の⑳にある。ヒントには「月の年齢を入力して……」とあるが、月の年齢とは月齢のこと。〝満月の門〟と〝月齢〟とくれば、満月の月齢を入力すればいいことは想像できる。ちなみに日本では、満月の夜のことを〝十五夜〟と呼んだりするが……!?



◀ヒントは、ゲートの西側の扉の右横の壁にある。かなり離れているので注意。

N.M.C.DATA

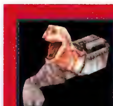
ブレインスティンガー



HP	400
BP	158
EXP	105

人型のA.N.M.C.。動きは遅いが、パイロキネシスによる攻撃が怖い。また、ヒーリングも使い、体力を１度に100も回復するが、詠唱時間（？）は長めなのでそのスキを狙おう。

クリーピングストレンジャー



HP	250
BP	48
EXP	15

動きも遅く攻撃力も低いザコだが、噛み付かれると興奮状態になるので不用意に近づかないこと。また、頭部と胴体部の２カ所を狙えるが、頭部がある間は胴体部は無敵だぞ。

12 謎のクリーチャーの出現に注意しよう

B１の❽には、シェルター編①のチャート３でアヤにウィルスを感染させたクリーチャー（正体はボーマン）が出現する。この通路に入った瞬間に会話イベントが発生し、その後戦闘になるので、チャート11以降に初めてこの場を訪れるときは注意しよう。ただ、とくにボス戦というわけではなく、逃げることも可能。形勢不利だと思ったら、態勢を立て直すのもいい。

ピアース編では

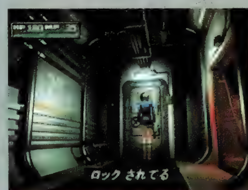
ピアース編では「ヨシダ・カード」が入手できないため、研究室（㉒）へ入るためにもボーマン戦は必須。できるだけ早い段階で倒し、「ボーマン・カード」を手に入れよう。



▶能力的には、ほかのブレインスティンガーと変わらない。通路がせまいので、敵のパイロキネシスに注意。

カイル編では

クリアのためだけなら倒さなくてもＯＫ。ちなみに、この通路に来る前に、チャート16のパスワード入力イベントをクリアすると、この戦闘は発生しなくなるぞ。



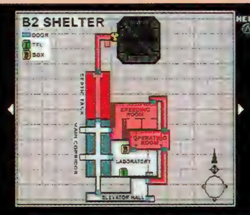
▶B２のエレベータ横にある扉は、反対側からもロックがかかっているが、無理に開ける必要はない。

CHECK POINT シャンバラへ向かう前に！

チャート18までを終了し、あとはシャンバラ（アーク）へ向かうだけ……のその前に、シェルターでやり残していることはないかをチェックしよう。B１ポッド（㉓）のコンソールを操作すれば、セキュリティを解除したり、地下駐車場（㉔）への扉のロックを解除することも可能。地下駐車場では、現時点では用途はないものの「車の鍵」を入手することもできる。



▶この「車の鍵」のほかにも、駐車場にはセーブポイントもある。



▲チャート18終了後、N.M.C.が再配置される。ごらんの通りマップはまた真っ赤になるので、ＢＰ＆ＥＸＰ稼ぎに奔走するのもいいぞ。

16 パソコンのパスワードを解明せよ！

シェルター編、最大の謎ともいえるチャート14～16のパソコンのパスワード解析。研究室（㉒）にあるパソコンからシェルターの情報を引き出すには、正解のパスワードを入力しなくてはならない。だが、このパソコンはコンピュータウィルスに侵されており、本来のパスワードを一定の法則にしたがって変換してから入力しなくてはならない。下では、その変換の法則を例を挙げて説明しよう。



▲なお、情報を引き出すために出題されるクイズは間違えてもＯＫ。

パスワード変換の仕組み

例）DENGEKIを変換

●アルファベット順に並べかえる→**DEEGIKN**

●同じ文字をまとめて数値化→**DE2GIKN**

では「MELISSA MAYA」では？

「エアリス９月号」入手の手順を紹介



【寝室（❼）】

▼そしてB１の寝室へ行き、ヨシダのベッドを調べる。１の手順を踏んでいないと、「エアリス９月号」は発見できないので注意。

【研究室（㉒）】

▲パスワード解析のヒントが書かれた「エアリス９月号」を入手するためには、まず研究室のホワイトボードを４回以上（～ヨシダまで）読む必要がある。



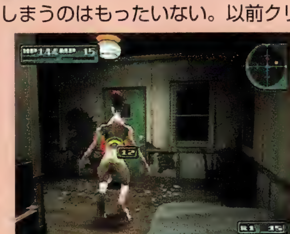


【研究室（㉒）】

▲再び研究室に戻り、パソコンにパスワードを入力する。ちなみに、正解さえ知っていれば、必ずしも「エアリス９月号」を入手する必要はないのだ。

CHECK POINT ドライフィールドを再探索

ピアース編で、再び訪れることになるドライフィールド。給水塔でのピアース救出劇を終えてしまったからといって、すぐにシェルターへ戻ってしまうのはもったいない。以前クリアしたときとは様子が変化しているところもあるので、ぜひ再探索してみよう。また、アヤの車やブロンコ６号室にあるアイテムＢＯＸも使用可能なので、この機会に整理しておくといいぞ。



◀もちろん、N.M.C.も再配置。稼がせてもらいましょう！

その1 ピアースのRVをCheck！

▼非常に役に立つ２つのアイテムが入手できるぞ。



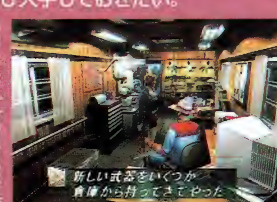
給水塔でのイベントで、ピアースから手渡された「ＲＶのキー」。実は、この鍵を使うべきピアースの車は、アヤの車が置いてあるガソリンスタンドの近くにあるのだ。この鍵を使ってピアースの車を調べれば（車の後ろ側で使用）、アイテムが手に入るぞ。クリアするだけなら、とくに必要はないが、せっかくのピアースの好意をムダにしないように！

その2 ダグラスの店に新商品が入荷！

そもそも「ダグラスが気になる」と言ってドライフィールドに戻ったアヤ。せっかくなので、ダグラスのいたハウストレーラーを訪れてみよう。幸いダグラスは無事……どころか、アヤのために彼のコレクションの中から、さらに新しい品々を追加してくれている！　リストは右の通り。新商品は、どれも強力なものばかりだ。

火炎放射器パイクが買える！

今回のダグラスの店には、Ｍ４Ａ１の改造パーツ、パイクが入荷されている。パイクは、実弾の効かないN.M.C.にも有効な装備。ぜひ入手しておきたい。



▶はたして、ダグラスは工場主なのか、武器商人なのか……今後の戦いを乗り切るために

「ダグラスの店」商品リスト（シェルター後）

種類	アイテム名	価格
武器	P08	680
	MP5A5	6980
	PA3	1000
	AS12	12500
	M4A1ライフル	2450
	M4A1.Mクリップ	1800
	M9	980
	M203	2130
	パイク	5180
	グレネードピストル	1680
弾薬	9mmパラベラム×50	30
	9mmヒドラ×50	50
	バックショット×10	60
	ファイアフライ×10	90
	5.56ライフル×80	100
	グレネード×4	280
	ライオット×4	80
	バッテリー・燃料	無料
アーマー	ショルダーホルスター	2580
	PASGTベスト	2980
	EODスーツ	4580
雑貨	回復剤　Lv.1	100
	MP回復水　Lv.1	320
	解毒剤	80
	鎮静剤	80
	コンバットライト	60
	メース	100

ときめきメモリアル2

攻略ファイルのほかにとっておきの情報もあり。
おいしい『ときめき2』ネタがたっぷり！

発売中 SLG	▶¥6,800(CD5枚組)、※限定版¥9,800 ▶コナミ
	▶MC(3〜15ブロック)、AC(DS対応)、PS(15ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

華澄先生狙いでつくづく感じたのは、光の打たれ強さ……じゃなかった、主人公への思いの強さ。だって、「光ファンのみんな、ほんっとーにゴメン！」ってくらい、ヒドい仕打ちをしてても評価マークが下がらないんだもん。やっぱり、小さい頃にめばえた恋心が、突然の別れでさらに強まっていった、ということなのかな？　夏目雅子やアイルトン・セナが今でもウケるのと同じ感覚ですかね。……ちょっと違うか。　（バオウ中里）

●すべての答えはここにある

超濃厚攻略ファイル PART3

残る2人は伊集院メイと麻生華澄。2年目以降に登場するから、そのぶんデートも特殊イベントもぎっしりつまってる。1つも見逃さないで恋を育てよう！

伊集院メイ

Mei Ijyuin





わがままお嬢様の扱いは大変？

バッチリ評価になる場所は少ないけど、好きな場所が多い。よほどほかの子と仲良くなっていないかぎり、デートには誘いやすいはずだ。ちなみにジャンク屋は、彼女とショッピング街に行けば、「ショッピング街ジャンク屋」以降選択可能。



▲2000年11月から登場のバーチャルハザードは評価のかせぎどき。

登場条件
2000年4月5日になると登場する

好きなデートスポット
ゲームセンター、遊園地（メリーゴーランド以外）、ショッピング街（ジャンク屋）

嫌いなデートスポット
スケート場、ボーリング場

好きなプレゼント
②超電磁波エプロン
③駄菓子詰め合わせ

●ＴＥＬ　：○△×−○×△○
●誕生日　：10月28日
●星座　：蠍座
●血液型　：AB型
●身長　：149cm
●体重　：38kg
●３サイズ：②Ｂ72/W55/H73
　：③Ｂ75/W56/H74
●所属部　：電脳部
●趣味　：ブランド品集め
　庶民を見下すこと
●好きな物：素晴らしい自分
　マンゴスチン
●嫌いな物：人ごみ、我慢、ネギ
●特技　：わがままを通す







特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	評価	備考
あなたは私だけの下僕なの	2001/10/8~11/2	A	文化祭準備をすると平日に20%の確率で発生
"First" Food	DISC3、5	B	冬服時、下校中に会うと発生(雨不可)
勘違いするでないぞ！	2002/2/14	A	メイから本命チョコをもらうこと
歩いて帰る	DISC3、4、5	−	下校中に会うと発生(雨不可)。「"First" Food」必須
先輩？	DISC5	A	「2人きりのクリスマス」で「きらめき高校指定制服」をプレゼントする
豪華料理！	夏合宿３日目	B	電脳部に所属していること
豪華料理!?	夏合宿３日目	A	電脳部に所属していること。「豪華料理！」必須
メイ錯乱!?	DISC3、4、5	B	ほむらが出現していると、平日に10%の確率で発生(雨不可)
２人きりのクリスマス	2001/12/24	A	メイに告白される状態で、クリスマスパーティに参加可能なこと
熱中	2000/7/23	B	縁日でデートすると発生する
花飾り	DISC4	A	夏に植物園でデートすると発生(雨不可)
伊集院家ＭＩＢ	DISC3、5	C	評価C以下のとき、スケート場でデートする
メイの思い出	DISC5	A	冬に河川敷公園でデートする(雨不可)。幼年期「メイお忍び」必須。
監視つき	いつでも	C	評価C以下で初デートすると必ず発生
ネギは嫌いなのだ	DISC3、4、5	A	ファーストフード店に立ち寄ると発生
貸し切り	DISC5	A	遊園地でオチールを選ぶと発生
賽銭パニック	2002/1/1	−	メイと初詣に行くと発生
日帰り修学旅行	2001/9/23	A	デートの予定が入っていないと発生(雨不可)
ショッピング街ジャンク屋	DISC2	−	初めてショッピング街に行くと発生する
科学部乗っ取り	2000/4/10	−	主人公が科学部に在籍していると発生

※幼年期イベントはP.62参照

熱中



◀きっとアミのド真中で取ろうとしてるんだろうなぁ。で、破けちゃうと。

"First" FOOD



▲毎日が高級料理のフルコースだと、ファストフードって新鮮でしょ？

伊集院家ＭＩＢ



◀まだ仲良くない段階で不用意に彼女に近づいたら、三原以下、護衛たちが……。

ときめき番外地

特殊イベント一覧でAはときめき、Bは友好、Cは普通、Dは悪い状態と考えよう。評価マークが−のものは、評価に関係なく発生することを表している。「ＤＩＳＣ〜」は、そのディスクでプレイする期間で発生するという意味で、たとえばＤＩＳＣ４なら2001年4月〜8月の間となるぞ。そのほか、プロフィール、好きなプレゼントの①、②、③は、それぞれ1、2、3年生時のことだ。

MESSAGE BEST SELECT DATA
■最高のデートを演出します

ほかの女の子と比べてデートは少ないけど、それでもデータ量はこんなに！

●河川敷公園
・趣味
「俗に言うブランド収集というヤツなのだ。手に入れたいものは自分で買いつけるから海外旅行も趣味のひとつになるのだ」
・好きな場所
「やはり、庶民を見下ろせるタワーなのだ。あと、キラキラしたものも好きなのだ。だから、ゆ、遊園地も好きだぞ」
・嫌いな場所
「水族館は嫌いなのだ。まばたきしない魚の目が不気味なのだ」
・悩み事
「メイの相談役にでもなろうという気か？ フフ、お笑いなのだ。残念ながらメイには悩み事がないのだ」
・進路
「あたりまえなのだ。伊集院家の血を引くものはみな帝王学を学ぶため、留学するのだ」
・好きなもの
「メイは自分のことが好きなのだ。あとはそうだな……おお！ マンゴスチンが好きなのだ」
・嫌いなもの
「メイは何よりネギが嫌いなのだ。あれは本当に食べ物なのか？ 食せるヤツの気が知れんのだ」

●中央公園
■並木道
・2年目A
「並木道というのは季節によって、ずい……」
『うん、いつ来ても飽きないよ』 ○
・2年目B
「うーん。決して悪い並木道じゃないが……」
『へえ、どんな風に好きなの？』 ○
・3年目A
「おっと、むこうから仲の良さそうな力……」
『二人だけの世界に入ってるみたいだね』 △
・3年目B
「こうして歩いているとメイと貴様もま……」
『その通りだ、ピッタリだよ』 ○
■池と噴水
・2年目A
「……。ずいぶんと水が汚いな」
『公園なんだからしょうがないよ』 △
・2年目B
「カップルが多いのだな」
『雑誌に紹介されてたもんな』 △
・3年目A
「おい、トレビの泉は知っておるか？」
『ローマだよね、行きたいね』 ○
・3年目B
「あっ！ あぶないっ！ と言いながら……」
『そうやって本人が押すんだよね』 ◎
■桜並木
・3年目A
「……今日は風が強いのだ」
『せっかくの桜が散っちゃうね』 ◎
・3年目B
「これと同じ風景をどこかで見たような……」
『それは思い出の風景かなにかかい？』 ◎

●美術館
■通常展示
・2年目A
「おい、芸術とはいったい何かわかるか？」
『美を表現する人間の活動やその産……』 ○
・2年目B
「この絵画にどれほどの価値があるのだ……」
『絵画の価値判断は人それぞれだと……』 ○
・3年目A
「天使が描かれた絵画というのは、どう……」
『うん、宗教画特有の神秘的な色合……』 ○
・3年目B
「昔の有名な画家たちはなぜ、天井に絵……」
『天使はできるだけ空に近い方がい……』 ◎
■彫刻展
「あのブロンズ像。布を腰にまとってい……」
『観る人に想像させるためかも』 ◎
2度目以降 ×

●植物園
・2年目A
「花はいつもメイの心を和ませてくれる……」
『また来年、咲くために散るんだよ』 ○
・2年目B
「一般に奇麗な花にはトゲがあるという……」
『奇麗な人には近寄りがたいもんな』 ○
・3年目A
「こんなに見事な花々を一度にたくさん……」
『そうだね、毎日の手入れこそ重要さ』 ○
・3年目B
「花も実もある人生とはどういうことか……」
『名実共に備わっていて申し分ない……』 ◎

●神社(縁日)
・2年目
「ところで今日のメイは、庶民のお祭り……」
『すごく似合ってるよ』 ◎
・3年目
「それに……この蒸し暑い夜に浴衣とい……」
『とても似合ってる。奇麗だよ』 ◎

●タワー
・2年目晴れA
「車がまるでアリのようなのだ。よくあ……」
『天使もこんな風に世界を見てるのかな』 ◎
・2年目晴れB
「しかし、どうしてみな、展望台に上り……」
『どうしても美しい景色をみたいからさ』 △
・2年目雨A
「ふむ。これはこれで、なかなかに趣の……」
『しっとりした感じが良いよね』 ○
・2年目雨B
「さすがにこの天気では、遠くまでは見……」
『伊集院さんの力で何とかならないの？』 ○
・3年目晴れA
「おい、あそこに飛んでいる鳥はカップ……」
『幸せそうだから、きっとカップルだよ』 ○
・3年目晴れB
「もし今このとき地震がきたらどうなっ……」
『きみだけは守ってあげるさ』 ○
・3年目雨A
「こんな天気でも鳥は飛ぶのだな……」
『自力で飛べるのってうらやましいよね』 ◎
・3年目雨B
「さすがにこの天気では我が伊集院邸も……」
『すごい広いしね』 △

●スケート場
・2年目A
「うーん。なんだか足元が不安定でイヤだぞ」
『スケート靴を取りかえてきてあげるよ』 ○
・2年目B
「おい、貴様はスケートは上手なのか？」
※運動値が高い
『もちろんバッチリさ！』 ◎
※運動値が低い
『へたっぴだぜ！』 △
・3年目A
「少し寒いぞ。もっと服をたくさん着込……」
『僕の上着を貸してあげるよ』 ○
・3年目B
「あそこにいる娘はくるくるっと上手に……」
『あれは……きっとプロなんだよ』 ○

●コンサート
KNM交響楽団 ○
劇団死期[歌舞伎座の怪人] ○
SPEECH ×
アオシス ◎
T.Mレクリエーション ×
GLOY ×

●ショッピング街
■ブティック
・2年目A
「何なのだ？ あそこの店員、先ほどか……」
『ニランでるんじゃないよ、見てる……』 ○
・2年目B
「基本的に何でも似合うのだが、貴様の……」
『今流行の可愛いキャミソールドレス』 ◎
・3年目A
「いつの時代も、流行りのファッション……」
『これからはアジアンテイストの時……』 ◎
・3年目B
「服は売るほど持っておるが、何着あっ……」
『女の子らしいね』 ○
■ファンシーショップ
・2年目A
「男のくせにこんなところに出入りして……」
『全然！ これなんて可愛いデザイ……』 ○
・2年目B
「安っぽいガラス玉の指輪でも、メイが……」
『うん、ダイヤに見えるよ！』 ○
・3年目A
「オルゴールというものは、昔どこかで……」
『哀愁漂うメロディがいいよね』 ○
・3年目B
「この手の店では珍しく、なかなかセン……」
『純銀のペーパーナイフ？』 ○
■ジャンク街
・2年目A
「やはりショッピングと言えばこの店だな」
『欲しい部品が何でも手に入るしね』 ◎
・2年目B
「こうしてみると、この手の店は男の客……」
『こういう店にくる女の子、好きだぜ！』 ○
・3年目A
「多くのものにはガラクタにみえても、……」
『そういうお嬢様がいてもいいと思うよ』 ○
・3年目B
「ほう。このチップセット、なかなかの……」
『これならもっと安い店を知ってるよ』 ◎

●カラオケBOX
・2年目A
「メイの歌がただで聴けるなんて幸せも……」
『伊集院さんの声って素敵だね』 ◎
・2年目B
「悲しい曲を歌うと、複雑な気持ちにな……」
『感傷的になったりするものだよね』 ○
・3年目A
「リクエストに応えてやる。選曲するのだ」
『知る人ぞ知る、伝説のロックは？……』 ◎
・3年目B
「やはり歌は、オドリークルウで決まり……」
『意外だな！ よし、一緒に歌うぞ～！』 ◎

●ゲームセンター
■ビデオゲーム＆プライズゲーム
・2年目A
「おおっ！ ずいぶんと刺激的な映像なのだ」
『映像に使ってる色の数が違うからね！』 ○
・2年目B
「おいっ！ 見ていたか？ メイの見事……」
『まさに神業だったね！』 ◎
・3年目A
「この台は乱入台なのか。よし、いっち……」
『あっ！ いきなり先制攻撃とは！』 ◎
・3年目B
「おい。今の判定は間違ってるのだ！」
『うん、メーカーに抗議しなくっちゃ！』 ○
■メダルゲーム
・3年目A
「このメダル、換金したらいくらになる……」
『換金って何？』 △
・3年目B
「おおお！ 見ろ、7が3つそろったのだ！」
『すごいじゃないか隣の人！』 ○

●ボーリング場
■ボーリング
・2年目A
「……！ メイとしたことが、一本も倒……」
『どんまい！ 次に取ればいいじゃん』 △
・2年目B
「おっと、スプリット。チャンスが来たのだ」
『よし賭けよう、取れたらジュース1缶』 ○
・3年目A
「フッフッフッ。メイは魔球をあみ出し……」
『そいつは見てみたいな』 △
・3年目B
「おい、ボーリングはなにが面白いのだ？」
『キチンとしたものを破壊する喜びかな』 △
■ビリヤード
・3年目A
「うーん。3を落とそうとすると7がジ……」
『上手い人なら、なんとかすると思……』 ○
・3年目B
「おい！ いま2つ同時に落ちたのだ。……」
『見事なコンビネーションショット……』 ◎

●映画館
沈没船恋物語 ×
プライベート・ライオン ×
マルハゲドン ◎
L.A.コンチネンタル ◎
劇場版アニメ ゴッドリラーVS二大帝国 ◎

●水族館
■水槽
・2年目A
「おお！ このクラゲはずいぶんでっか……」
『ほとんど水と同じなんだよね』 ○
・2年目B
「うおっ！ あそこにいる魚がジッとメ……」
『動かないから不気味だよね』 ○
■ペンンギンショー
・2年目A
「バカの一つ覚えとはこのことを言うのだな」
『確かに考えてはいないよね』 △
・2年目B
「あれはアデリーペンギン。きっと南極……」
『南極大陸に行ったことあるの？』 ○
・3年目A
「おお！ あのペンギン、係員に反抗し……」
『おおーっ、もっと反抗しろ！』 ○
・3年目B
「ペンギンとはみにくい生き物なのだ」
『まさか鳥とは思えないよね』 ○

●動物園
・2年目屋内
「先ほどから、あの生き物メイを見つめ……」
『きっと何か言いたいんだね』 ○
・2年目屋外
「動物たちもこんなに狭いオリに閉じこ……」
『そうだね……』 ○
・3年目屋内
「よしっ、あれをメイのペットにしてや……」
『か、可愛い大トカゲだね』 ◎
・3年目A
「キリンというのはつくづく変わった格……」
『プテラノドンに似てるよね』 ◎

●遊園地
■ジェットコースター
・2年目A
「期待してたほど、面白くなかった…………」
『楽しんでくれて嬉しいよ』 ○
・2年目B
「この程度か。メイはぜんぜん怖くなか……」
『じゃあ、続けてもう一回乗ろう！』 ○
・3年目A
「おい、貴様、挑戦的だったわりには一……」
『は、離したぞ～！』 ○
・3年目B
「あの内臓が、ふぁわ～っと浮く瞬間が……」
『そうだね！ まったくそう思うよ』 ○
■観覧車
・2年目A
「庶民とはこんな子供だましに乗らない……」
『退屈させちゃったのかな』 △
・2年目B
「ふう。この程度の眺めでは、メイの心……」
『そう？ すごく感動したけど』 △
・3年目A
「こんなものに乗らなくとももっと眺め……」
『……ここが最高だと思ってたけど』 ○
・3年目B
「このアトラクションはもともと何をす……」
『遠くからも目立つから、遊園地の……』 ○
■メリーゴーランド
・2年目A
「なんていうかでっかいオルゴールの置……」
『そいつは面白い発想だね！』 ○
・2年目B
「なぜこんな、ポニーのような馬しかお……」
『大人用にサラブレッドも欲しいね』 ○
■バーチャルハザード
・2年目A
「見たかっ！ メイはすべての敵を倒し……」
『さすがだね！ すごかったよ』 ◎
・2年目B
「最後の敵はなかなか、しぶとかったのだ」
『伊集院さんの最後の一発がきいたね！』 ◎
・3年目A
「仮想怪物退治とはいえ、なかなか爽快……」
『そうだね！』 ◎
・3年目B
「あのレーザー銃は、改造の余地ありなのだ」
『照準が自動補整できたりするといいね』 ◎
■オチール
・3年目A
「クッ……。おい、こいつのどこが快感……」
『か、快感じゃなくて不快感でした！』 △
・3年目B
「き、貴様！ こんなものメイは認めないぞ」
『ひええ、面白くありませんでした！』 △
■ナイトパレード
・2年目A
「メイもあの電光車に乗って、群衆に手……」
『い、伊集院さんなら乗れるじゃない？』 ○
・2年目B
「このパレード、たった一晩でもかなり……」
『想像もつかないけど、高いだろうね』 ○
・3年目A
「こうして見ていると、美しく賑やかで……」
『うん、アレに乗ってみたいよね』 ◎
・3年目B
「こんな美しいパレードでも毎日みてい……」
『良いものは、いつまでも飽きないさ』 △

●スタジアム
■野球
・2年目
「野球など観ていて楽しいのか？ メイ……」
『そう？ けっこう楽しいと思うけど』 ○
・3年目
「野球とは、何回くらい戦うものなのだ？」
『普通は9回、攻防を繰り返すのさ』 ○
2度目以降 ×
■KOリーグ
・2年目
「サッカーとは案外、激しいスポーツな……」
『みんな鍛えてるから体は頑丈だと……』 ○
・3年目
「見ろ！ 派手に化粧をしている応援団……」
『応援してるチームカラーに染めて……』 ○
2度目以降 ×

●室内プール
・3年目A
「紫外線を気にしないで良いから少し大……」
『その水着、すごくセクシーだね！』 ◎
・3年目B
「……ふむ。室内だとプールの水もあっ……」
『まさに適温ってかんじだよね』 ○
・3年目C
「水の中とは、母親の体内にいるときの……」
『そうらしいね、胎児の時を覚えて……』 ○

●サーカス
・2年目
「うわーっ！ ライオンって怖いのだーっ！」
『うおおーっ！ 確かにこっわーい！』 ◎

●山
■紅葉シーズン
・2年目A
「自然の生みだす大パノラマは、いつも……」
『自然の恩恵に感謝しなくちゃいけ……』 ○
・2年目B
「紅葉を彩る真っ赤な葉はじつは、うる……」
『うるし負けしちゃうかもしれない……』 ○
・3年目晴れA
「舞い落ちる落ち葉の何と綺麗な事か……」
『何だか寂しくなるけどね』 ○
『幻想的な世界を作り出してるね』 ○
・3年目晴れB
「この抜けるような青空と紅葉との原色……」
『互いの色同士が引き立ててるよね』 ○
■スキー
・2年目A
「ほれ、見るがよいっ！ 真っ白い雪の……」
『そのスキーウエア、ニューモデルだね』 ○
・2年目B
「メイとしては、これくらいの雪質では……」
『確かにちょっと、ジメジメしてるね』 △
・3年目A
「貴様はスキーの腕に自信はあるのか？」
『伊集院さんと同じくらいは滑れる……』 ○
・3年目B
「それでは、あそこのコブ斜面で足慣ら……」
『OK！ それじゃ行こうか』 △

●海
■海水浴
・2年目A
「何を慌てているのだ？」
『さっき、足に何かが当たったんだ』 △
・2年目B
「浮き輪を持ってきて何をするつもりな……」
『浮き輪で波に乗ると楽しいんだよ』 ○
・3年目A
「この海が世界中につながってると思う……」
『コロンブスも同じ気持ちだったろうね』 ○
・3年目B
「海坊主という言葉があるが、何のこと……」
『海に出るとか言う、頭の丸い化け物さ』 △

知っとけコラム1 女の子を出さないプレイのコツ

❶平日コマンドに注意
能力が条件を満たしたら、関連コマンドは使うな！



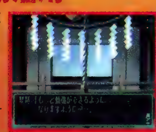
▶容姿80を超えたらおしゃれをしないとか。

❷クラブを活用せよ
そのクラブで出会う子以外は部活で登場しないのだ。



▶学力がアップする文化部を特に活用せよ。

❸休みを有効活用
休日以外も夏休みなどでは平日の出会いがないぞ。



▶初もうでの学力向上祈願も効き目アリ。

❹DISC3以降は登場解禁
DISC3以降の登場なら、放っておいても安全だ。



▶3年目以降は出会い自体が発生しなくなる。

リプレイに学ぶ『ときめきメモリアル2』PART4

Replay

今回のリプレイは華澄先生をフィーチャーするぞ。なにしろ攻略的には、〝真のボス〟といってもいいくらい、苦労させられる女性。だから、あのテこのテでアプローチしないといけないのだ。今までオトせなかった諸君も、これを参考にビシッとキメてみない？

1年目 ●ほんっとーに何もしないんです

華澄先生の登場は修学旅行後なので、それまでは何をするのも自由。でも、ここでテキトーにプレイしてる人、角砂糖のメープルシロップがけ並みに甘いです。登場までに重要なポイントだけはおさえなきゃ。それはズバリ、女の子に対して何もしないこと。このプレイでもデートはもちろん、体育祭ではわざと失格になり、花火大会、初もうで、文化祭は女連れ厳禁。下校時に会っても無視してます。それと女の子との出会いも封印すること。ここでは吹奏楽部に入り、能力が登場条件にひっかかりそうになったら平日はクラブオンリーで対処。異様にクラブの回数が多いのはそのためなのだ。デートしないので、休日に思う存分学力アップできるしね。果ては光に爆弾がついても、のんきに部活でトランペット。結果、3月にはとうとう爆弾が爆発したのだ。でも、怒り状態になってたのは光でなく琴子のほうだったりして。

1年目 PLAY DATA
コマンド数 平日51回／休日67回

実行コマンド回数データ

文系…	平1回 休14回	理系…	平9回 休5回
芸術…	平1回 休0回	運動…	平0回 休2回
クラブ…	平32回 休5回	遊び…	平1回 休9回
おしゃれ…	平2回 休19回	休養…	平1回 休6回
電話…	休7回	その他…	平4回

デートデータ

光……0回	琴子…0回	美幸…0回	茜……0回
美帆…0回	ほむら…0回	花桜梨…0回	楓子…0回
メイ…0回	華澄…0回	総デート回数0回	

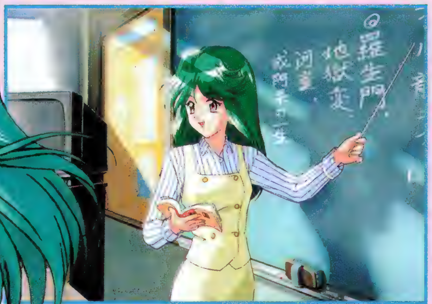
ときめき番外地

会話の最後の記号は◎(バッチリ……)、○(わりと……)、△(まあ……)、×(あまり……)となっている。映画、コンサートは意味が違っていて、◎と○が「最高だったね」、△が「まあまあだったね」、×、■が「つまらなかったね」の選択がベストなことを意味している。このうち、◎は(バッチリ良い印象……)を得られ、■はベストの選択でも(まあ……)止まり、それ以外は(わりと……)となる。

麻生華澄

Kasumi Asou





●ＴＥＬ　：□△△－△△×－○□○□　○○□－○○△○(３年目)
●誕生日　：10月9日
●星座　：天秤座
●血液型　：Ａ型
●身長　：164cm
●体重　：48kg
●3サイズ：②Ｂ88/Ｗ58/Ｈ86　③Ｂ88/Ｗ58/Ｈ86
●所属部　：吹奏楽部（３年目）
●趣味　：ピアノを弾くこと
●好きな物：ドライブ、お風呂
●嫌いな物：早起き、機械いじり
●特技　：ピアノを弾くこと

登場条件
2000年９月25日になると登場する

好きなデートスポット
山（紅葉シーズン）、海

嫌いなデートスポット
ショッピング街（ジャンク屋）

好きなプレゼント
③アロマテラピーセット

登場からの１年間が勝負！

「華澄先生の進路相談」の発生がクリア条件。登場からイベントまでの約１年間でときめき状態にさせるには、月２回はデートしよう。ただし、あまり早くときめくと見られなくなるイベントもあり、さじ加減が難しい。



▲３年目はいつでも海に誘える。ここで一気に評価アップ！

特殊イベント一覧

イベント名	発生時期	評価	備考
ふ～ん さぼるんだ	2000/10/13~11/2	B	期間中、平日コマンドで遊びを選択すると発生
たなぼたの飛び入りプリンセス	2001/11/3	A	文化祭出展で演劇を選ぶこと
伝説の鐘(匠バージョン)	2000/10/3	－	純の攻略対象がいない場合
伝説の鐘(純バージョン)	2000/10/3	－	純の攻略対象がいる場合
しょうがないなぁ	DISC4	B	平日に20%の確率で発生(雨不可)。幼年期「しょうがないなぁ」必須
華澄先生の進路相談	2001/9/3	A	クリア必須イベント
寝起きボケ華澄さん	2001/8/15	B	吹奏楽部に所属していること
前方不注意	DISC4、5	A	一緒に下校すると発生する
２人だけのクリスマス	2001/12/24	A	華澄に告白される状態であること
華澄のおまわりさん	DISC4	B	一緒に下校すると発生する。幼年期「華澄のおまわりさん」必須
きゃ～かわいい	DISC4	B	夏にファンシーショップでデートすると発生
私って何やってるんだろ？	2001/12/1~12/23	A	華澄の海への誘いをＯＫする。「華澄先生の進路相談」、幼年期「将来の夢」必須
私の彼氏	DISC3、4	B	駅前広場で待ち合わせすると、20%の確率で発生(雨不可)
最終日	2000/10/7	－	光に嫌われているか、日曜にデート予定があると展開が変化
お見送り	2000/10/8	－	「最終日」が発生していること
正式赴任	2001/4/5	－	光に嫌われていると展開が変化

※幼年期イベントはP.62参照



たなぼたの飛び入りプリンセス



◀うわっ、モロにアレですね。髪の毛の色も一緒だし……。それはともかく、演技とはいえ愛の告白なんて主人公、幸せ者～！

しょうがないなぁ



▲この構図、どっかで見たような……。

私って何やってるんだろ？



▼冬の海で思いにふける華澄先生の図。今でも自分の進むべき道に迷いがあるみたいだけど、いったいなんて声をかけたらいいんだろう……？

2年目 ●対華澄先生の序盤はバッチリ評価集めで勝負！

修学旅行前までは基本的に１年目と同じなので、ここで女の子を出さないプレイの注意点を紹介。それは根性とストレスの数値。これが一定値を超えると、ほむら、楓子は自動的に登場してしまうのだ。運動はせず、ストレスをためないよう、まめに休養しよう。

さて、時は流れて修学旅行後。華澄先生と再会したら、やっとデート解禁！　毎週デートしまくりは当然だけど、どうせならバッチリ評価を集めたいところだ。再会直後は山に連続で行き、その後はファンシーショップ、ゲームセンター、動物園（屋内）、スケート、タワーを選ぼう。特に動物園はわざと雨の日を選べば、必ず屋内に行けるぞ。能力に関しては平日の運動を解禁。花桜梨は２年進級時から、楓子は２学期開始後からいなくなるので、運動をしても出会いが起こらないのだ。

華澄先生との仲はというと、順調そのものでデートを断られることもなし。爆弾を破裂させたのが効いたかな。でも、主人公の学力が高いせいで、ほかの子の評価もいつの間にか上がってきていた。うーん、これはなんとかして下げたほうがいいかなぁ……？



◀華澄先生登場前にすでにこの能力。あとは体を鍛えるだけッス！

2年目 PLAY DATA

コマンド数　平日52回／休日68回

実行コマンド回数データ

文系…	平２回休６回	理系…	平８回休４回
芸術…	平０回休０回	運動…	平９回休２回
クラブ…	平24回休０回	遊び…	平０回休０回
おしゃれ…	平７回休16回	休養…	平０回休12回
電話…	休15回	その他…	平２回休１回

デートデータ

光……２回	琴子…０回	美幸…０回	茜……０回
美帆…０回	ほむら…０回	花桜梨…０回	楓子…０回
メイ…０回	華澄…10回	総デート回数12回	

ときめき番外地

室内プールでのデートで、何度誘っても相手のセリフが変化しない、という思いをした人はいるかな？　じつは、室内プールはＤＩＳＣ４のみにセリフが３種類（八重花桜梨のみ２種類）あるのだ。ＤＩＳＣ５は３年目Ａのセリフのみになるので、１種類しかないように見えたってわけ。また、室内プールは３月１０日から登場するけど、実際はＤＩＳＣ４にならないと誘えないので気をつけよう。

●河川敷公園

・趣味
「趣味？　そうねぇ、ピアノを弾くことと、後はドライブかな」
・好きな場所
「うーん、紅葉を鑑賞したりとか、浜辺を散歩するの、好きかな」
・嫌いな場所
「そうねー、当たり前かもしれないけど、いてもつまらないところは嫌ね」
・悩み
麻生　「悩み事？　……ない人なんていないよ、きっと。私だってね」
主人公「えっ、どんな？」
麻生　「それは、教えてあげない、フフフ」
主人公「そんな、意地悪しないで教えてよ！」
麻生　「ごめんね、意地悪じゃなくて、あんまり人に話す事じゃないと思うから……」
・好きな物
「そうだな、お風呂入るの好きだな。一日の疲れが溶けてく感じがね。後、食べ物だと苺が好きなんだ」
・嫌いな物
「嫌いなものってわけじゃないけど、私、恥ずかしいけど機械オンチなの。だから複雑で面倒なの、嫌いだな」

●中央公園

■並木道
・2年目A
「樹木に囲まれてると、ほっとするな……」
『木は静かで、優しい雰囲気を与え……』○
・2年目B
「んー、木の香りが満ち溢れてるわね」
『うん、植物の生命力の強さを感じ……』○
・3年目A
「犬を連れてる人、多いね」
『猫を散歩させる人、少ないからね』○
『あー、犬連れて散歩したかったな』○
・3年目B
「はあ……、今日はもう、ずいぶん歩いたね」
『どこか座れる場所で休もうか』○
『そうだね、疲れたから休もうよ』○
■池と噴水
・2年目A
「あ、冷たい。噴水の水がかかっちゃった」
『風に乗ってきたんだね、気持ち良……』○
・2年目B
「噴水の側って、どうしてこんなに気持……」
『上を見ると虹が見えたりして奇麗……』◎
・3年目A
「あ、ここの噴水にも、硬貨が投げ込ま……」
『願い事が叶うように、おまじないだね』○
・3年目B
「ここ、鳩がたくさんいるわね」
『いかにも平和の象徴っていう風景だね』○
■桜並木
・3年目A
「わ、満開。見事に咲いたわね」
『もう、明日にでも散り始めてしま……』○
・3年目B
「来年もまた、こんなに奇麗な桜、見ら……」
『わからないけど、また一緒に見たいな』◎

●美術館

■通常展示
・2年目A
「美術館には、よく来るの？」
『うん、何となく絵を見るのは好き……』○
・2年目B
「さてと、どこから見てまわろうか？」
『やっぱ、常設絵画展かな』○
・3年目A
「私、あの絵、気に入っちゃった」
『えー？　何だかよくわからないな』○
・3年目B
「うーん……。どの絵が、好き？」
『この写実的で緻密な風景画だよ』◎
■彫刻展
「まるで、生きてるみたいね」
『うん、この躍動感がすばらしいね』○
2度目以降 ×

●植物園

・2年目A
「ここには、よく来るの？」
『うん、緑に囲まれてると、ホッと……』○
『たまに来るけど、やっぱり退屈かな？』○
・2年目B
「どこに行こうか？」
『池のほとりでお弁当食べようよ』○
・3年目A
「花の名前は詳しい方？」
『そんなには詳しくないから教えて……』○
・3年目B
「どんな花が好き？
『ひまわりのような元気で力強い花』◎

●神社(縁日)

・3年目
「で、浴衣、着てみたんだけど、どうかな？」
『すごい色っぽいよ』◎

●タワー

・2年目晴れA
「本当に、良い眺めね」
『まさに絶景ってやつだね』◎
・2年目晴れB
「最高の見晴らしね……。ねえ、学校、……」
『うん、昔の家からなら近いのにっ……』○
・2年目雨A
「なんだか、街中が沈んでる感じね……」
『まるで水墨画っていう感じの色調だね』○
・2年目雨B
「かすんじゃってて、遠くの方は見られ……」
『近くを見るっていうのはどう？』○
『望遠鏡使っても駄目かな？』○
・3年目晴れA
「ここから見ると渋滞した車、まるで蟻……」
『神の視座ってやつかな、これって』○
・3年目晴れB
「あそこに見えるのがひびきの高校かしら？」
『ミニチュアみたいだね』○
・3年目雨A
「あーあ、せっかくの景色が台無しね。……」
『俺は平気だよ。華澄さんと一緒だ……』○
・3年目雨B
「すずめかしら？　慌てて飛んで行った……」
『うまく雨宿りできるといいね』◎

●スケート場

・2年目A
「スケートは得意だったっけ？」
※運動値が高い
『もちろんバッチリさ！』◎
※運動値が低い
『まあまあってところかな』○
『実は全然駄目なんだ』○
・2年目B
「ふぅ。調子に乗って滑ってたら、汗か……」
『すぐに汗拭いとかないと風邪ひくよ』○
・3年目A
「ねえ、もし、やってみるとしたら、ど……」
『華麗なフィギアスケートだよ』◎
・3年目B
「さっきから転んでばっかりね」
『何か不調なんだよ、華澄さんが羨……』△

●コンサート

KNM交響楽団 ○
劇団死期［歌舞伎座の怪人］○
SPEECH △
アオシス ■
T．Mレクリエーション △
GLOY △

●ショッピング街

■ブティック
・2年目A
「あの服、私に似合うかな？」
『うん、華澄さんにぴったりだよ』○
・2年目B
「ごめんなさい、見るのに時間かかって」
『気にしないでゆっくり見るといいよ』○
・3年目A
「うわ、あの服可愛いわねー！」
『でも、こっちの方が似合うと思うな』○
・3年目B
「ねえ、どの服が似合うと思う？」
『その白いブラウスが清潔感あって……』○
『今着てるその服の方が華澄さんら……』○
■ファンシーショップ
・2年目A
「やっぱり、若い子ばっかりね……」
『華澄さんも、みんなと一緒に楽し……』◎
・2年目B
「これだけあると、何を買うか迷っちゃうな」
『そういう時は何も買わないのが一……』◎
・3年目A
「買い物付き合ってくれたお礼に、何か……」
『実用性の高いペアのマグカップかな』○
・3年目B
「どれが私に似合うかな？」
『あの太目のヘアーバンドなんか似……』○
■ジャンク街
・2年目A
「ここって何を買う所なの？」
『我々電脳マニアの夢を買う所さ』×
『電気部品とか、役に立つものさ』×
・2年目B
「こういう所が好きなの？」
『うん、大好きだよ。良く来るんだ』×
・3年目A
「私はここで何をすればいいの？」
『あ、しばらくそこでじっと待ってて』△
・3年目B
「……みんな他に行く所ないのかな？」
『言われてみれば確かに変だよね』×

●カラオケBOX

・2年目A
「ねえ、いつもどんな歌、唄うの？」
『やっぱり、魂が震える演歌だね』○
『そうだね、アニメソングが一番かな』○
・2年目B
「私、こんな曲入れてないけど？」
『元気な曲が似合うと思って入れたんだ』○
・3年目A
「ねえ、今の曲、うまく、唄えたかな？
『いや凄い、オリジナルを超えたよ』○
・3年目B
「思いっきり歌ったら、何だか気分がす……」
『意外とストレスが溜まっていたんだね』◎

●ゲームセンター

■ビデオゲーム＆プライズゲーム
・2年目A
「どんなゲームが好みなの？」
『対戦モード付きレースゲーム』◎
・2年目B
「もう、せっかく掴んだと思ったのに、……」
『頑張って、もう何回かやれば取れ……』○
・3年目A
「最近のスポーツゲームって、凄くリア……」
『ああ、本物より面白いぐらいだよ』○
・3年目B
「ねえ、お願い、どうしても欲しいの、……」
※雑学値が高い
『よし、任しとけ！』◎
※雑学値が低い
『うん、自信ないけど頑張ってみるよ』○
■メダルゲーム
・3年目A
「あの競馬ゲームって、景品か何か貰え……」
『貰えないけど、やってみると楽しいよ』○
・3年目B
「スロットマシーンって好きなの？」
『ああ、目押しを覚えると気分いいよ』○

●ボーリング場

■ボーリング
・2年目A
「あ、また一本残っちゃった。どうも、……」
『それじゃ、スコアは伸びないよね』△
『いつも一本残すって、凄く運が悪……』△
・2年目B
「今一つ調子がでないな、……私のフォ……」
『全然、すごく上手に見えるんだけど』○
・3年目A
「あーぁ、今日も、相変らずスコアが伸……」
『楽しければスコアなんてどうでも……』○
・3年目B
「スコアはともかく、今日はとっても楽……」
『俺も、華澄さんと一緒だったから……』◎
■ビリヤード
・3年目A
「うーん、こういう場合、どう狙ったら……」
『一回クッションに入れて、薄めに……』◎
・3年目B
「とりあえず、狙い通り真っ直ぐ突けれ……」
『そうさ、単純で簡単な遊びだよ』◎

●映画館

マルハゲドン △
L．A．コンチネンタル △
劇場版アニメ　ゴッドリラーVS二大帝国 ×

●水族館

■ペンギンショー
・2年目A
「どうやって覚えさせるのかな、あんな芸」
『ペンギンが賢いから出来るんじゃない』○
・2年目B
「ペンギンって、お腹で器用に滑るね」
『まるで地面の上を飛んでるみたいだね』○
・3年目A
「ペンギンが魚を飲み込む姿って可愛い……」
『体をプルプルさせるあたりがね』◎
・3年目B
「ペンギンって、ホント、泳ぎが上手よ……」
『泳ぐスピードもスゴイよね』○

●動物園

・2年目屋内
「小動物観るのって、好き？」
『うん、可愛いから大好きだよ』◎
・2年目屋外
「動物園っていうと、どんなイメージする？」
『恋人たちのデートスポット』○
・3年目屋内
「ねえ、ペットを飼うとしたら、何が飼……」
『うさぎはいいよ、静かで可愛いし』◎
・3年目屋外
「ねえ、あなたは、どんな動物が好き？」
『キリンとか草食動物見ると、ホッ……』○

●遊園地

■ジェットコースター
・2年目A
「うーん、ちょっと期待はずれだったか……」
『乗ってる時間が短すぎるよね』○
・2年目B
「……あっという間だったね」
『別のアトラクションへ行こう』○
・3年目A
「……ふぅ」
『あまり楽しくなかったみたいだね』○
・3年目B
「ちょっと地味だった気がしない？」
『今更、普通のコースターじゃつま……』◎
■観覧車
・2年目A
「観覧車って、どうして、こんなにゆっ……」
『ゆっくりと景色や雰囲気を味わう……』○
『速いと絶叫マシンになっちゃうよ』○
・2年目B
「すごく良い眺めだったわね」
『何もかもミニチュアみたいで面白……』◎
・3年目A
「観覧車の時間って、長いようで短いわね」
『華澄さんと一緒だと特にね』○
・3年目B
「ねえ、乗ってる間中、ずっと、外見て……」
『気持ちが良いなって、和んでたんだ』◎
■バーチャルハザード
・2年目A
「どう、ご感想は？」
『何度でも入りたいぐらい好きだな』○
・2年目B
「ふう、楽しかった～」
『あ、そう？　じゃ、もう一度入ろう』◎
・3年目A
「嫌だ、私ったら、汗、かいちゃってるわ」
『え？　そんなにノッて闘ってたの？』○
『そんなに暑かったっけ、中？』○
・3年目B
「こういうの好きなんだね」
『ああ、大好きだね』○
『全然、嫌いだよ』○
■オチール
・3年目A
「ねえ、大丈夫？　平気だった？」
『う、うん、それより華澄さんは平気？』○
・3年目B
「ねえ、落ちる直前、何か叫んでなかった？」
『やっぱり乗るんじゃなかったーっ……』○
■ナイトパレード
・3年目A
「……なんて奇麗なんだろう」
『まるで夢を見てるみたいだね』◎
・3年目B
「なんでだろう？　幸せな気分になるね」
『何となく儚い感じがする所も幸せ……』○

●スタジアム

■野球
・3年目
「もうちょっと、選手が良く見えるとい……」
『いいんだよ、お祭り騒ぎしに来た……』○
『あ、双眼鏡貸してあげようか？』○
2度目以降 ×
■KOリーグ
・2年目
「今日は意外に人が少ないね？」
『みんな、野球の方が好きなんじゃ……』○
・3年目
「サッカーって野球と違って、時間制よね？」
『帰りの時間とかわかるから良いよね』○
2度目以降 ×

●室内プール

・3年目A
「ねえ、この水着どう？　似合うかな？」
『うん、すごくセクシーだよ』◎
・3年目B
「良いプールだけど、どうせなら、屋外……」
『その気持ちわかるよ。お日様の下……』○
・3年目C
「へー、ここって、ウォータースライダ……」
『そうだよ、面白いから一緒に乗ろうよ』○

●サーカス

・2年目
「ねえ、どれが一番気に入った？」
『ネットレスの空中ブランコ』○

●山

■紅葉シーズン
・2年目A
「うわー、見事な紅葉ねー」
『ものすごく怒ってるみたいだね』◎
・2年目B
「ねえ、あなたの場合、紅葉見ると、ど……」
『とにかく奇麗だなって思うよ』◎
・3年目A
「あ、今、何か匂いがしなかった？」
『きっとそれは冬の気配だよ』◎
・3年目B
「ああ、本当に良い風ね……」
『良い風ってどう良いんだろう？』◎
■スキー
・2年目A
「ねえ、スキーは得意なんだったっけ？」
『まあまあ、パラレルでゆっくりっ……』○
・2年目B
「このウェアどうかな？」
『すごく可愛いウェアだね』○
・3年目A
「うわぁ、すごいね、ここのゲレンデ。……」
『このくらいの方がかえって楽しいよ』◎
・3年目B
「今日はやけに寒いわね……」
『こういう日は雪質がいいはずだよ……』○
■湖畔
「さすがに水が澄んでるわね」
『湖底まで見渡せそうだね』○

●海

■ドライブ
・3年目A
「流木が流れ着いてるわね……」
『いい枝振りだ、チャンバラごっこ……』◎
・3年目B
「ジュースの缶が落ちてるわね」
『あ、喉でも渇いた？　何か買って……』◎
・3年目C
「今日はわりとあったかい日ね」
『うん、昼寝でもしたくなるね』◎
■海水浴
・3年目A
「さすがに海水浴シーズンは人でいっぱいね」
『この天気だし、当たり前だよ』○
・3年目B
「どうしたの何だかボーっとしてるわね？」
『潮風と太陽が気持ちいいなって思……』◎

知っとけコラム2

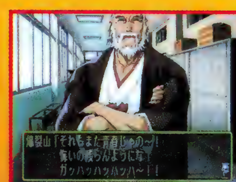
こんなイベントもあるんです

これまで女の子の特殊イベントを紹介してきたけど、それ以外の登場キャラにもイベントはあるのだ。ここで紹介するシーンはそのうちの一部。まだまだ隠されているかもしれないぞ。



似合うからってやりすぎ

▲なんだってまた、こんなヤバいカッコに……。女性ファン向け？



爆！裂！ざ～ん!!

▶ホワイトデーにお返しをしないと校長が……。



匠の彼女候補判明

◀下校中、狙ってる3人を教えてもらう。



校長召喚!?

◀戦闘で爆裂山校長が出現!?　このイカス召喚技を使う敵の正体とは……？

3年目●1つのイベントのために、イチかバチかの爆弾放置！

3年に進級直後から華澄先生はときめき状態と、理想的に2人の仲は進展してるけど、ここで自ら試練を課してみます。爆発寸前の琴子爆弾を放置するのだ。このまま安全にプレイしても大丈夫そうなのになぜ？　それは「きゃ～かわいい」イベントを見るため！　これはときめき状態手前でないと見られないクセ者イベントだからね。爆弾は5月に爆発し、光と琴子が怒り、華澄先生は友好状態に逆戻りしちゃった。でも、おかげさまで6月に念願のイベントが発生したからOK。その後はデートしまくりで、なんとか8月に完全にときめき状態へと戻したのだ。あと1カ月回復が遅かったら、クリア条件の「進路指導」が起こらなかったかも……と考えるとヒヤヒヤもんだったなぁ。追加デートでアルバム枚数をかせげないのは残念だけど、結局光と琴子はその後放置しても黙ったままだったから、まあいいか。コマンドについて触れておくと、この段階では低い能力を補強する作業がほとんど。容姿、運動、根性が補強対象だけど、休日はほとんどデートだから、実際はあまり効果が上がらなかったけどね。



◀攻略にこれを組み込むのはオススメできない。今回は特別。

3年目 PLAY DATA

コマンド数　平日48回／休日62回

実行コマンド回数データ

文系…	平3回休0回	理系…	平3回休0回
芸術…	平0回休0回	運動…	平7回休2回
クラブ…	平10回休0回	遊び…	平1回休0回
おしゃれ…	平9回休7回	休養…	平9回休5回
電話…	休26回	その他…	平6回

デートデータ

光……0回	琴子…0回	美幸…0回	茜……0回
美帆…0回	ほむら…0回	花桜梨…0回	楓子…0回
メイ…0回	華澄…22回	総デート回数22回	

ときめき番外地

夏合宿の5日目の夜に風呂をのぞけることは知ってるよね。じつはこのとき、女の子と同じ部活にいると、女の子の入浴シーンがのぞけることがあるのだ。ただし、このグラフィックはアルバムに記録されることはない。まあ、こんな写真が相手にバレたらどうなるか、わかったもんじゃないものね。ちなみにハズレ(爆裂山校長)を引くと、なにげにストレスがアップしているぞ。

キミは彼女を目撃したか!?

隠れキャラ情報 その1

九段下 舞佳

くだんした まえか



Maeka Kudanshita

どうしたら会えるの?

通販をどんどん利用しよう

彼女は宅配の仕事をしているので、接点を持つには「ひびきのウォッチャー」の通販を利用すること。ただし、利用の際には背景の電話機から直接かけよう。でないと別の人が配達に来る。



▲背景の電話機から電話する方法はP.63の欄外コラムを参考にしよう。



注文のたびにフレンドリー

◀会うたびに彼女のことがわかる。彼女が勝手に教えてくれるんだけど。

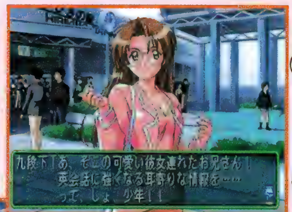
攻略のポイントは?

会わないことには話になりません

当然ながら、通販で注文しないと会うことはできない。新商品が出るたびに注文しよう。そのうえでほかのキャラとデートするなどで会う可能性が出る。

デートの前にバッタリ

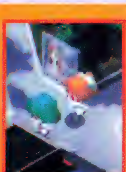
▶デートの待ち合わせで出会うことがあるみたい。宅配のほかにも仕事をしてたとは……。





おや? この2人の関係は?

◀華澄イベント「私の彼氏」のひとコマ。ふたりは友だち同士なんだけど、以前にも見たことあるはずだよ。



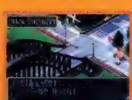
舞佳にもあった! 幼年期イベント×2

じつはオープニングで華澄と話しているキャラが舞佳なのだ。ただし、マップ画面では声をかけられない。

ずぶ濡れ

1~4日目	川	ボーナス+5、根性+1

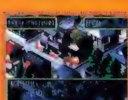
川とは、伊集院大橋の下にある、杭が外れた場所。ここを夕方前に調べると発生する。



夕刊配達

1~4日目	自宅前	なし

夕方頃(タイミング的には「ずぶ濡れ」のあと)に主人公宅前で舞佳と接触すればOK。



幼年期行動表 完全版

「29号ロボ」の直後に速攻で移動すると、ちょうど「ずぶ濡れ」を見られるのがポイント。「夕刊配達」は3日目以外ならいつでも。

	発生場所	キャラ	イベント名
1日目	(自動発生)	華澄	しょうがないなぁ
1日目	小さな公園	光	バカっていうやつがバカ
1日目	小さな公園or商店街	光	はぐれ光
1日目	自宅前	舞佳	夕刊配達
1日目	山道	華澄	華澄のおまわりさん
2日目	華澄通学路	光	じぇらし~
2日目	駄菓子屋	ほむら	超戦士ドラゴン
2日目	小さな公園	茜	ままごと
2日目	駄菓子屋	美幸	二人で半分個
2日目	神社	美帆	神社でお願い
2日目	河川敷き	ほむら	29号ロボ
2日目	川	舞佳	ずぶ濡れ
3日目(光×)	児童図書館	茜	ないしょないしょ
3日目(光×)	河川敷き	美帆	花を植える
3日目(光×)	神社	美幸	大吉
3日目(光×)	商店街	茜	はじめてのおつかい
3日目(光×)	(自動発生)	光	ガラスの小物
4日目(光×)	通学路	華澄	将来の夢
4日目(光×)	河川敷き	メイ	メイお忍び

Replay!

●序盤を乗りきれば大丈夫!

結局のところ、ほかの子といかに仲良くならないかがポイントだぞ。そういや、光は純とくっついたっけ。 (アルバム写真64枚)



■クリア直前データ

目標以下の能力があってもOK。これより低能力でもクリア可能。





リプレイに学ぶ教訓

1 再会前の休日にあらかじめ能力アップ

休日の能力アップは学力中心、平日はクラブで。運動はDISC3になってから平日解禁になる。

2 女の子と会いたくなければ、根性とストレスは低く

部活はストレスの大きい電脳部、根性の上昇する運動部を避けよう。対策は早め早めに!

3 わざと爆弾を破裂させるのも大事な作業だ

華澄先生より評価の高い子を出さないためにも、せめて1回は爆弾を放置したほうがいい。

このくらいは知っておきたい! 超特選データ集

『ときめき2』の各種攻略情報のうち、知っていると便利な情報をひとまとめにして紹介しよう。プレイのときにこのページを広げておくと役立つかも。

コマンド別パラメータ変化表

効果的に能力アップするには、コマンドによって上昇する能力と下降する能力の見極めが大切。特に根性は下がりやすいので、下がるコマンドは平日に実行しないなどの工夫を。

		体調	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性	ストレス
文系学習		↓	⬆	↑	↑	↓	↑	↓	↓	↑
理系学習		↓	↑	⬆	↑	⬇	↑	↓	↑	↑
芸術学習		↓	↑	↑	⬆	↓	↑	↓	↓	※
運動		⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	↓
クラブ	演劇部	↓	⬆	—	↑	↑	↑	↓	↑	↑
クラブ	科学部(電脳部)	↓	↑	⬆	↑	—	—	↓	↑	⬆
クラブ	吹奏楽部	↓	↑	↑	⬆	↑	↑	↓	↑	⬆
クラブ	茶道部	↓	↑	—	↑	↓	↑	↓	↑	⬆
クラブ	生徒会	↓	↑	↑	—	↑	↑	↓	⬆	⬆
クラブ	野球部	⬇	↓	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	↑
クラブ	テニス部	⬇	↓	↓	—	⬆	↑	↓	⬆	↑
クラブ	バレー部	⬇	↓	↓	↓	⬆	—	↓	⬆	↑
クラブ	陸上部	⬇	—	↓	↓	⬆	↑	↓	⬆	↑
クラブ	剣道部	⬇	↓	↓	—	⬆	↓	↓	⬆	↑
遊び		↓	↓	↓	↓	↑	⬆	⬆	↓	※
おしゃれ		↓	↓	↓	↓	↓	⬆	⬆	↓	※
休養		⬆	—	—	—	—	↓	↓	↓	⬇
文化祭準備		↓	↑	↑	↑	↑	↑	—	—	↑

※⬆(⬇)…よく上昇(下降)する、↑(↓)…たまに上昇(下降)する、※…コマンドの成否によって上(下)がる場合がある、—…変化しない

登場条件一覧

必ず登場する子以外では、花桜梨は1年目、楓子はDISC2、残りはDISC3までが会える期限。

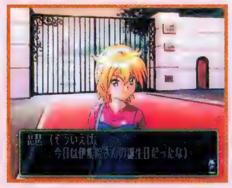


◀登場には能力が大きく関係している。

陽ノ下 光	最初から登場している
水無月 琴子	1999年4月6~10日の間に登場する
寿 美幸	①テニス部である程度活動し、平日にクラブコマンドを実行する ②雑学が50以上のとき、平日に遊びコマンドを実行する ③容姿が80以上のとき、平日におしゃれコマンドを実行する
一文字 茜	文系、理系がそれぞれ50以上のとき、平日に理系コマンドか文系コマンドを実行する
白雪 美帆	①演劇部である程度活動し、平日にクラブコマンドを実行する ②文系が55以上のとき、平日に文系コマンドを実行する ③芸術が50以上のとき、平日に芸術コマンドを実行する
赤井 ほむら	①体調が110以上のとき、平日に休養コマンドを実行する ②ストレスが20以上になると、自動的に登場する
八重 花桜梨	①運動が70以上のとき、平日に運動コマンドを実行する ②バレー部である程度活動し、平日にクラブコマンドを実行する
佐倉 楓子	①野球部である程度活動し、平日にクラブコマンドを実行する ②根性が30以上になると、自動的に登場する
伊集院 メイ	2000年4月5日に登場する
麻生 華澄	2000年9月25日に登場する

女の子の誕生日と好きなプレゼント

表の○×は、誕生日が日曜にくるかどうかのこと。日曜に仲が良い子へ誕生日プレゼントを渡すと、部屋に入れてもらえるのだ。



▶誕生日当日に別の子とデートすると渡せないので注意!

名前	誕生日	日曜	好きなプレゼント
陽ノ下 光	6月25日	○(2年目)	①香水の小瓶 ②ガラスの置物 ③ガラスのペンダント
水無月 琴子	12月2日	○(3年目)	①特選玉露茶 ②巾着 ③髪飾り
寿 美幸	1月1日	×	①のびのび宇宙人人形 ②幸福を呼ぶペンダント ③宇宙アイドルラブラブスター人形
一文字 茜	9月10日	○(2年目)	①商品券 ②ハンドクリーム ③花柄エプロン
白雪 美帆	2月24日	○(3年目)	①首振りケロケロでべそちゃん ②首振りケロケロでべそちゃん ③タロットカード
赤井 ほむら	7月18日	○(1年目)	①サンドバック ②安眠まくら ③DGゴッドリラー
八重 花桜梨	5月20日	○(3年目)	①ニャンコの置物 ②サボテンの鉢植 ③バレーボールシューズ
佐倉 楓子	11月14日	○(1年目)	①毛糸セット ②手芸専門書 ③(誕生日イベントなし)
伊集院 メイ	11月28日	○(3年目)	①(未登場) ②超電磁波エプロン ③駄菓子詰め合わせ
麻生 華澄	10月9日	×	①(未登場) ②(誕生日イベントなし) ③アロマテラピーセット

好きなデートスポット一覧

好きなデートスポットでは、デートの誘いを断られにくく、しかも何度通ってもあきられない。序盤では特に重要な場所なのだ。



▶ただし、3連続で同じ待ち合わせ場所だと不良戦に。

陽ノ下 光	ショッピング街(ジャンク屋以外)、中央公園、海、山、室内プール
水無月 琴子	山(紅葉シーズン)、中央公園、タワー、植物園
寿 美幸	カラオケBOX、ショッピング街
一文字 茜	山(紅葉シーズン)、タワー、カラオケBOX、中央公園
白雪 美帆	ショッピング街(ジャンク屋以外)、中央公園、美術館、植物園
赤井 ほむら	遊園地(観覧車、メリーゴーランド、占いの館以外)、海、山、ゲームセンター、カラオケBOX
八重 花桜梨	水族館、中央公園、室内プール
佐倉 楓子	動物園、スタジアム、ショッピング街(ファンシーショップ)
伊集院 メイ	ゲームセンター、遊園地(メリーゴーランド以外)、ショッピング街(ジャンク屋)
麻生 華澄	山(紅葉シーズン)、海

告白されるのに必要な能力値

	文系	理系	芸術	運動	雑学	容姿	根性
陽ノ下 光	100	100	100	100	—	—	—
水無月 琴子	200	—	150	—	—	—	—
寿 美幸	—	—	—	—	150	150	—
一文字 茜	80	80	—	—	—	—	150
白雪 美帆	120	—	120	—	—	120	—
赤井 ほむら	—	—	—	150	150	—	—
八重 花桜梨	—	—	—	200	—	—	—
佐倉 楓子	—	—	—	—	—	100	150
伊集院 メイ	—	180	180	—	—	—	—
麻生 華澄	150	150	150	150	150	150	150

女の子同士の相性

	陽ノ下 光	水無月 琴子	寿 美幸	一文字 茜	白雪 美帆	赤井 ほむら	八重 花桜梨	佐倉 楓子	伊集院 メイ	麻生 華澄
陽ノ下 光	—	◎	△	△	×	△	×	×	×	○
水無月 琴子	◎	—	■	△	×	×	×	×	△	■
寿 美幸	■	△	—	×	◎	×	×	△	×	△
一文字 茜	△	■	×	—	△	◎	×	△	×	△
白雪 美帆	×	△	◎	×	—	×	×	×	△	△
赤井 ほむら	△	×	△	◎	×	—	○	×	■	■
八重 花桜梨	■	■	■	■	■	○	—	○	■	△
佐倉 楓子	■	×	○	△	△	×	○	—	×	△
伊集院 メイ	△	×	○	△	△	■	△	×	—	○
麻生 華澄	○	○	○	○	○	○	○	○	○	—

※表は縦軸の女の子の横軸の子に対する評価、最高から最低に◎→○→△→×→■の順。ただし花桜梨のほかの子に対する評価は毎年1ずつ自動的に上がり、1年目の■は3年目の△になる。

好きな文化祭出展

1、2年目の文化祭の出展も、女の子ごとに好みがある。ただしこれは見学側の女の子だけにあてはまるので、出展する文科系部所属の子では異なるぞ。

	1年目	2年目
陽ノ下 光	茶道部	茶道部
寿 美幸	科学部	茶道部
一文字 茜	演劇部	茶道部
赤井 ほむら	演劇部	電脳部
八重 花桜梨	科学部	茶道部
佐倉 楓子	吹奏楽部	(登場せず)

ミニゲーム出現条件

スペースリングファイター	2年目の文化祭で電脳部に行く
メルティングポイント	電脳部でクラブマスターになる
100m走	体育祭で100m走に出場する
棒倒し	体育祭で棒倒しに出場する
金魚すくい	縁日に行き、金魚すくいを選ぶ
かたぬき	縁日に行き、かたぬきを選ぶ

※1度プレイすれば、クリア後のおまけでいつでもプレイ可。

卒業アルバムを1つのスロットにまとめよう

卒業前にセーブ&ロードを選び、アルバムを記録するスロットを選んでからキャンセル。あとはプレイするだけ。



◀メモリカードを何枚も使う人向け。

ときめき番外地

舞佳の出現条件の文中にある、「背景の電話から直接かける」の意味がわからない人のために、詳しく説明しよう。まず、休日コマンド選択画面(休日の昼間)で、部屋の電話機にカーソルを合わせる。そしてかけたい女の子(または通販)の電話番号と同じ順番でコントローラのボタンを押せばいいのだ。ただし、女の子への電話の場合、匠からその子の電話番号を聞き出していないとかけられないぞ。いくらキミが番号を覚えていても、主人公は知らないんだしね。

ヴァルキリープロファイル

今回は効率のよいキャラ育成とアイテム生成のコツ、さらに終盤の2つのチャプターを徹底攻略する！

発売中 RPG	▶¥6,800（CD2枚組、限定版¥9,800） ▶エニックス ▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

読者のみなさんは『アクトレイザー』って知ってますか？ SFCのタイトルなんですけど、エニックスの神様ゲーというと私はこれを思い出します。あのゲームの主人公は下界に繁栄をもたらす、いわゆる「神様」だったんですが、ヴァルキリーは神界のために魂を狩る死神に近い存在という点が決定的に違います。まぁ、神話が違うこともあるのですが…。そんな、役割というか立場を考えながらプレイするのも楽しいのでは、と思います。（柏又）

神界戦争を有利に導くためのポイント＆マップ攻略をお届け！

発売から3週間後となる今回は、ラグナロク間近のチャプター6と7を攻略。ダンジョンは少ないが複雑な構成になっているぞ。また、誰もが悩むであろうエインフェリア（仲間キャラ）の育成とアイテムについても解説する。



◀自分なりのパーティ編成に役立ててほしい。

失敗しないエインフェリア育成のススメ

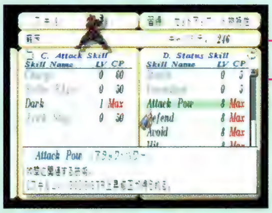
エインフェリアは、いっしょに戦うメンバーと神界に送るメンバーを分けて育成しよう。そのほうが経験値やCPを有効に使える。

パーティメンバーの育成

地上界で戦うエインフェリアは、DMEやSTRといったステータス画面に表示される数値が重要だ。また、戦闘時に効率よく攻撃できる装備やスキルを身に付けよう。

上げるべきスキル

A～Cのカテゴリーに属するスキルは、おもに戦闘中に役立つスキルだ。セットアップして使える数は限られているので、使えるものに絞り込んでCPを振り分けていこう。また、Dのスキルは神界で役に立つものと、ステータスをアップさせるものが混在している。ここは、△ボタンでトピックスを表示させて、能力値に修正が加えられるものだけレベルを上げよう。それ以外のスキルは地上では役に立たないと言っていい。

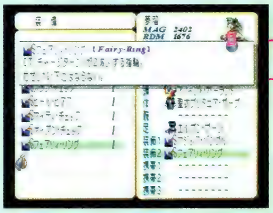


能力修正のあるスキルを優先

序盤はDMEを上げる「Survival」と均等に能力がアップする「Fight」を中心にCPを振り分けよう。人物特性は無視だ。

持たせる装備

武器は攻撃回数を優先するものと一撃あたりのダメージを優先するものに分かれる。エインフェリアの攻撃パターンとプレイヤーの好みに合わせて選択しよう。また、装飾品は攻撃力や防御力のアップに欠かせない装備だ。魔法や決め技を頻繁に使うエインフェリアには、攻撃後のCTを下げる装飾品を忘れずに。生成可能なアイテムはチャプターごとに追加されるので、必ず最強のものを装備させること。



戦闘に役立つ装備を生成

魔法や決め技の使用間隔を短くするためには、CTを下げる効果のある「フェアリィ～」の名前がついた装飾品が有効だ。

オススメスキル一覧

優先してレベルを上げておきたいスキルは以下の通り。エインフェリアのタイプに合わせて使い分けよう。

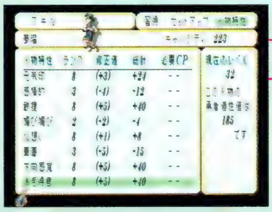
スキル	種別	効果
First Aid	A	攻撃を受けると15%の確率でDMEを回復
Cure Condition	A	状態異常を回復する。失敗することもある
Splash	B	攻撃時に衝撃波で追加ダメージを与える
Stun Magic	B	魔法攻撃で相手を気絶させる
Dark	C	攻撃前に＋キーを左に入力すると後ろにまわりこむ。防御率50%ダウン
Trick Step	C	攻撃前に＋キーを右に入力するとバックステップする
Wait Reaction	C	魔法使いのチャージターン中に使い魔で攻撃。防御不可
Survival	D	DMEの最大値がスキルレベル×200アップする
Fight	D	STR・INT・AGL・DEXがスキルレベル×2アップする
Counter	D	攻撃回避時にボタンを押すと反撃できる
Attack Pow	D	STRがスキルレベル×30アップ
Regist Damage	D	RDMがスキルレベル×20アップ

神界転送メンバーの育成

エインフェリアを送るときは、評価値とエインフェリアの神界での活躍を考える必要がある。転送するメンバーのレベルは「経験の宝珠」を使って上げよう。

上げるべきスキル

エインフェリアの神界での活躍には、戦闘能力よりも人物特性が大きく影響する。神界が必要としている人材は、神界フェイズで指示されるので、少なくとも勇者適性値の条件を満たすまで人物特性を修正しておこう。マイナスの人物特性は神界での失敗の原因となるので、できれば各特性の上限までランクを上げてから神界へ送り出したい。また、フレイの指示以外のスキルも習得していると神界での活躍がさらに期待できる。

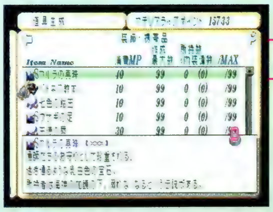


人物特性を完全にフォロー

必要CPの欄が「--」になるまで人物特性をアップさせよう。CPが足りないときは、修正値の大きい項目を優先すること。

持たせる装備

神界へ送るエインフェリアの装備は、各チャプター終了後での評価値の増加に影響している。基本的には、強力な装備を持たせればそれだけ評価値が高くなる。評価値が高いなら装備を高価にする必要はないだろう。また、携帯品のうち「カルラの真珠」は「金づち」、「ペトネス教本」は「自己犠牲」、「七色の飴玉」は「心配性」、「ウサギの足」は「不運」のマイナスの人物特性をそれぞれ補足する効果がある。



人格の欠点を補うアイテム

携帯品には、マイナスの人物特性を克服させるほか、プラスの特性を追加したり、特別な知識を補強するものもある。

各チャプターで要求される人材

チャプター7までにフレイが要求するエインフェリアは以下の通り。オススメキャラは参考程度に考えてほしい。

チャプター	必要勇者適性値	必要スキル・職業など／オススメキャラ
1	40	とくになし
		ベリナス、ジェラード、ラウリィ
2	50	Tactics/Leadership/Identify・戦士
		ロウファ、洵
3	65	Find Trap/Survival・弓兵
		ジェイクリーナス、ラウリィ
4	80	Trick/Demon Int/Hear Noise・交渉能力
		ジェイクリーナス以外のアイテム「天使の唇」を装備した人物
5	90	March/Attack Pow/Regist Damage/Defend・敏捷・泳ぎ
		夢瑠、洵、バドラック、ルシオ
6	100	Monster Int/Hit・魔術師・勇敢
		ロレンタ、グレイ、ジェイル
7	110	Undead Int/Avoid/Regist Magic・魔術師
		詩帆、那々美

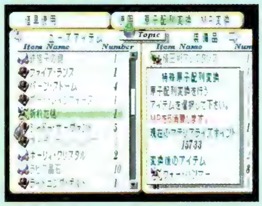
SHORT SKILL ＋キー下＋⊗ボタンで下に降りるアクションは、ハシゴに限らず晶石の破片や階段などの上でも有効だ。晶石の破片を積んだ上に乗っているときは、1回の動作で破片1個を飛び降りることができる。これは、晶石の破片や宝箱をヴァルキリーの身長を越えた高さに積むときに必要となるテクニックだ。

効率のよいアイテムの入手方法

効率よくアイテムを手にするためには、その効力や変換の法則を知ることが必要だ。限りある入手機会を逃さないようにしよう。

道具の生成と原子配列交換について

アイテムは生成したものをそのまま使うだけではなく、原子配列変換で別のアイテムに変えて使うこともできる。とくに、右側の表の装備品から生成できる攻撃アイテムは、通常の攻撃や魔法が通じない敵に効果を発揮するぞ。なお、アイテムの中には「配列変換の宝珠」を装備すると、より強力なアイテムに作り変えられるものがある。また、宝珠を装備して「オリハルコン」を原子配列変換すると、さらに強力な変換が可能になる「上級配列変換の宝珠」を作り出すことが可能だ。



▲「配列変換の宝珠」は、とくに「壊れた～」系のアイテムをより強力なものに変換する。

攻撃アイテムの属性変化

ジェムやクリスタルといった攻撃アイテムは、原子配列変換で以下のように属性を変更できる。

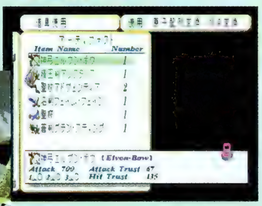
フレア → アイス → サンダー → ポイズン → ホーリィ → シャドゥ →（フレアへ）

攻撃アイテムに変わる装備

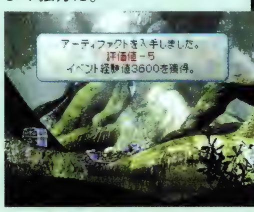
装備品	変換後のアイテム
アントラー・ソード	フレア・ジェム
シンクレアー・サーベル	フレア・クリスタル
倭刀	アイス・ジェム
股閃刀	アイス・クリスタル
トゥハンディット・ソード	サンダー・ジェム
クレイモア	サンダー・クリスタル
アウル・パイク	ポイズン・ジェム
ハルヴァード	ポイズン・クリスタル
クロス・ボウ	ホーリィ・ジェム
ファイア・クロスボウ	ホーリィ・クリスタル
ルビーメイス	シャドゥ・ジェム
アルケミーワンド	シャドゥ・クリスタル

アーティファクトはオーディンに献上すべきか？

ダンジョンの奥で入手できる特別なアイテム「アーティファクト」は、オーディンに献上すると評価値が1上がり、献上しないと5下がる。評価値は各チャプターでエインフェリアを1人でも確実に転送していれば25～30以上回復するので、欲しいアーティファクトがあったら我慢せず自分のものにしてしまってもかまわない。ただし、使えないアイテムを取ってもしょうがないので、各ダンジョンで手に入るアーティファクトの重要度を独断で評価してみた。重要度は◎が絶対欲しいもので、あとは○、△の順に重要度が低くなる。



▶基本的に装備できるアーティファクトは、生成できる装備品より強力だ。



◀ネコババしても、評価値以外に下がるものはない。経験値も普通に獲得できる。

チャプター7までに入手できるアーティファクト

場所	アーティファクト	重要度	効果
アルトリア山岳遺跡	封印の小箱	△	使用不能。ノーブル・エリクサーに変換可
	宝剣グリム・ガウディ	◎	雷属性に弱い敵を即死させる
ゾルデ地下墓地	ダマスクス製法書	△	使用不能。フェアリィ・ピアスに変換可
	宝冠フェルマー	○	闇属性のダメージを50%カット
	青灰色の首飾り	◎	レベルアップ時にCP100増加
凶禍の森	エスクトリームガード	○	炎ダメージ50%カット。防御時にダメージを与える
	不死鳥の羽	△	戦闘不能から自動回復。破壊確率10%
竜宮洞窟	黒槍"鬼哭天使"	△	攻撃力65の槍。特殊効果はなし
	名刀"緋蓮"	○	攻撃力140で2回攻撃可能。炎属性50%アップ
ネルソフ湿地帯	ドライアドの樹皮	△	宝珠装備でディメンジョン・スリップに変換可
	碑文の欠片	△	トラップサーチに変換可能
ゴーラ教団本部	ダリスの香炉	△	2ピリオド消費してパーティのDMEを100アップ
	ガーゴイルの像	△	エンジェル・キュリオに変換可
奇岩洞窟	黄金の鶏	△	チャプターごとに「金の卵」を生む
	蒼剣グラン・スティング	○	雷属性のダメージが50%増加。攻撃力500
黒夢塔	妖艶な彫像	△	宝珠装備でフォールス・アローに変換可
	妖精の瓶詰め	△	宝珠装備でオリハルコンに変換可
サッカス侵食洞	生命の腕輪	○	レベルアップ時DMG+300
	幸せのコイン	◎	取得経験値60%アップ
アークダインの遺跡	スター・ガード	○	ガード時にダメージを与える。聖属性50%カット
	聖杖アドヴェンティア	◎	魔法攻撃力の高い杖
	聖衣ブリアニア・ガーブ	◎	魔術師用装備。防御力が高い
亡失都市ディパン	鈍色の冠	○	聖ダメージ50%カット
	吼槍ドラグーン・タイラント	○	攻撃力300の槍。竜族へのダメージは普通
精霊の森	精王剣アレクタリス	○	攻撃力750で2回攻撃。聖属性50%アップ
	神弓エルヴン・ボウ	◎	攻撃力700。3回攻撃可能な弓
	炎呪の珠	△	使用不能。原子配列、MP変換もできない

固有アイテムを見逃すな

エインフェリアの中には、特定の場所に行くとイベントが発生して固有のアイテムを入手できる者がいる。このアイテムは仲間を神界に転送したあとでは入手できなくなるので、仲間になった直後にイベントが発生する場所へ向かおう。



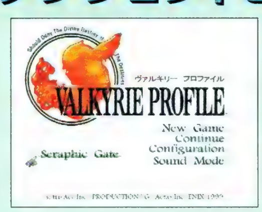
◀イベントの発生場所は、エインフェリアが仲間になるシーンにヒントがある。エインフェリアを仲間にしたらデータをセーブしてあちこち移動してみよう。

固有アイテムリスト

エインフェリア	場所／アイテム／効果
アリューゼ	アルトリアの自宅
	ドラゴンスレイヤー
	ドラゴンに大ダメージを与える剣
ラウリィ	クレルモンフェランの森
	戦乙女の首飾り
	闇属性のダメージを50%カット
ベリナス	ラッセンの自宅
	押し花
	毒属性のダメージを90%カット
ジェイクリーナス	クレルモンフェランの自宅
	レイヴンスレイヤー
	鳥族に大ダメージを与えられる剣
那々美	海藍の皇后神社
	護身刀"竜仙"
	魔法攻撃力の上がる短刀
カシェル	カミール村の墓地
	名剣ヴェイン・スレイ
	闇属性の攻撃力が50%アップ
夢瑠	海藍の海辺
	玉瑠璃の欠片
	氷属性のダメージを50%カット
メルティーナ	フレンスブルグの自宅
	インフィニティ・ロッド
	大魔法が使用可能な杖。破壊率10%
バドラック	カミール村の墓地
	手織りのバンダナ
	聖属性のダメージを50%カット

クリア後に行けるダンジョン「セラフィックゲート」をキミは見たか!?

難易度設定をノーマルかハードにしてゲームを始め、エンディングを見ると、タイトル画面に「Seraphic Gate」という項目が追加される。ここでは本編とは別の隠しダンジョンをプレイすることができる。最初にプレイするときは本編のセーブデータからパーティをロードする必要がある。なお、ここで全滅するとゲームオーバーになるので、戦闘は慎重に対処しよう。



▲タイトル画面の左側に新項目が。



▲本編とは違う雰囲気の背景が続く。ここでは晶石で敵を凍らせることができない。



◀敵モンスターも本編とは違う顔ぶれ。『スターオーシャン』をプレイした人には見覚えのある敵もいるはず。

SHORT SKILL

仲間になったばかりのエインフェリアをパーティに入れてプレイしていると、レベルが上がっているのにDMEがいまいち上がらないというときがある。原因は不明だが、いくつかレベルを上げるうちにDME最大値がドカンと跳ね上がるときが来るので、しばらくは我慢してパーティに入れ続けよう。

終末も間近のチャプター6、7を攻略

残りのピリオド数から、終末の時が間近に感じられるチャプター6、7。ここまででほとんどのエインフェリアが登場する。

Chapter 6 チャプター6

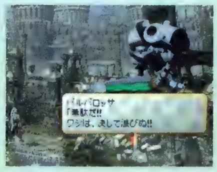
このチャプターで新たに出現するダンジョンは、忘却の洞窟を除くと亡失都市ディパンのみ。ただし、このチャプターでは2、3人のエインフェリアが仲間になるので、自由に行動できるピリオド数は意外に少ない。新たに生成可能になる装備品はMPが高い分、かなり強力だ。

新たに生成可能なアイテム

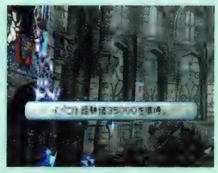
名　前	種別	名　前	種別
スカーレット・フォージ	剣	ヴァロー・アーマー	鎧
夜叉鬼の刀	刀	アノイント・ガーブ	衣服
ヴァイオレット・フォージ	大剣	ヴァーロー・ガントレット	小手
セント・ハルヴァード	槍	ヴァロー・グリーブ	靴
シャイニング・ラプチャー	弓矢	エルヴン・ブーツ	靴
アブソリュート・フォース	杖	エアリアル・ガーランド	兜
ヴァロー・ヘルム	兜	ディヴァイナリティ・ガーブ	衣服
アノイント・ガーランド	冠	デボーネの頭蓋	携帯品

Dungeon 亡失都市ディパン

冒頭に出現するディパンの王バルバロッサは、彼を現世に止めている執着を断ち切らない限り、何度でも復活する。倒しても経験値は入らないので、2回戦闘したら市街へ出てディパン城内へ入ろう。地下へ下りると何者かによって過去へ飛ばされてしまうが、まずは城の外にある民家に入り、王妃と隠し部屋についての情報を得ること。話を聞けば、城の最上階にある本棚のスイッチが見つかるはずだ。王妃から王冠を受け取ったらバルバロッサの執着を断ち切ることができる。現代へ戻ると城の上への階段が開通している。ボスは、セーブポイントの左上にあるステンドグラスを破壊した先の通路にいる。



▲バルバロッサは決め技を4連発すれば楽に倒せる。



▲壁に晶石を撃ち、ステンドグラスへの足場を作ろう。

攻略手順

1. ディパン市街でバルバロッサと対戦
2. ディパン城の地下から過去へ
3. 城の隠し部屋で王冠を入手
4. 現代へ戻り市街でバルバロッサと会う
5. 城のロビーでステンドグラスを破壊
6. ダレス、ウォルザ、ガインを倒す

要注意モンスター ライフスティーラー

特殊技は合計で8000近いダメージを与えると同時にDMEを回復するやっかいな攻撃だ。雷が弱点なので雷系の魔法やアイテムで攻撃しよう。これらの魔法はCTが高いので、紫炎石が出るように攻撃をつなぐといい。



▲集中攻撃をしかけてくる傾向がある。

BOSS ダレス、ウォルザ、ガイン

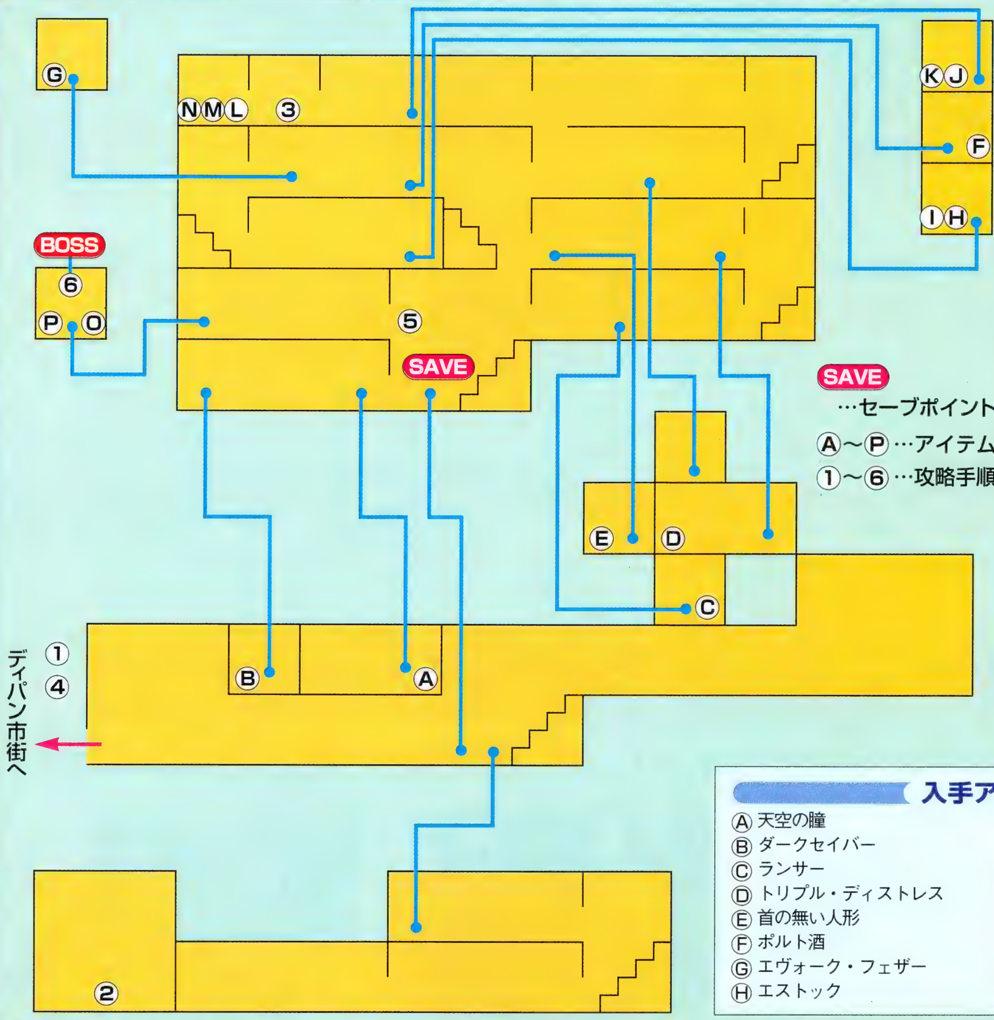
ボスは3体の魔法使いだ。右上にいる敵はアイテム以外の攻撃が効かないので、クリスタルなどの攻撃アイテムを使って攻撃しよう。前のページを参考に、ポイズンクリスタルを10個くらい生成して戦いにのぞむこと。



▶決め技はおろか魔法でもダメージを与えられない。



◀ポイズンやホーリークリスタルがとくによく効く。



入手アイテムリスト

- Ⓐ 天空の瞳
- Ⓑ ダークセイバー
- Ⓒ ランサー
- Ⓓ トリプル・ディストレス
- Ⓔ 首の無い人形
- Ⓕ ポルト酒
- Ⓖ エヴォーク・フェザー
- Ⓗ エストック
- Ⓘ リフレクト・ソーサリー
- Ⓙ エーテル・セプター
- Ⓚ ベラドンナ
- Ⓛ クロス・エアレイド
- Ⓜ コンセントレーション
- Ⓝ 名剣ルインズ・フェイト
- Ⓞ 鈍色の冠（アーティファクト）
- Ⓟ 吼槍ドラグーン・タイラント（アーティファクト）

SHORT SKILL 複数回攻撃可能な武器を装備していると、攻撃を外してしまうことがよくある。これは、弾かれた敵が攻撃範囲の外へ出てしまったり、ボタン連打などが原因で、十分な間合いを取る前に武器を振り回すために起きる現象だ。こういうときは、外しやすい攻撃を出す前に別のエインフェリアを出して、間合いを再調節させるといい。

Chapter 7
チャプター7

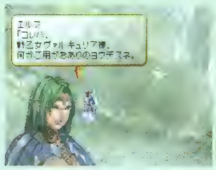
このチャプターで仲間になるのは1人だけ。精霊の森に2回入っても10ピリオド以上余るので、次のチャプターに向けじっくりと経験値を稼ごう。

新たに生成可能なアイテム

名　前	種別	名　前	種別
レイテル・バラッシュ	剣	アルシェピース	槍
シュヴァイツァー・ソード	剣	サーベル・ハルヴァード	槍
正宗	刀	セルスタイン・ロックガン	弓矢
村正	刀	ボルトアクーアル	弓矢
ブランディッシュ・ソード	大剣	デルージュ・セプター	杖
ブルーティッシュ・エッジ	大剣		

Dungeon 精霊の森

ここは炎呪の珠の修復が第1の目的だ。⑥のエルフの里へ行かないと、修復に必要な道具をそろえることはできない。珠の修復が終わると、下の①と⑥の間にあるエリアへ行けるのでアーティファクトを取りに行こう。なお、このマップではループする道を省略している。


▲まずは入ってまっすぐ左へ進んだ先のエルフに会う。

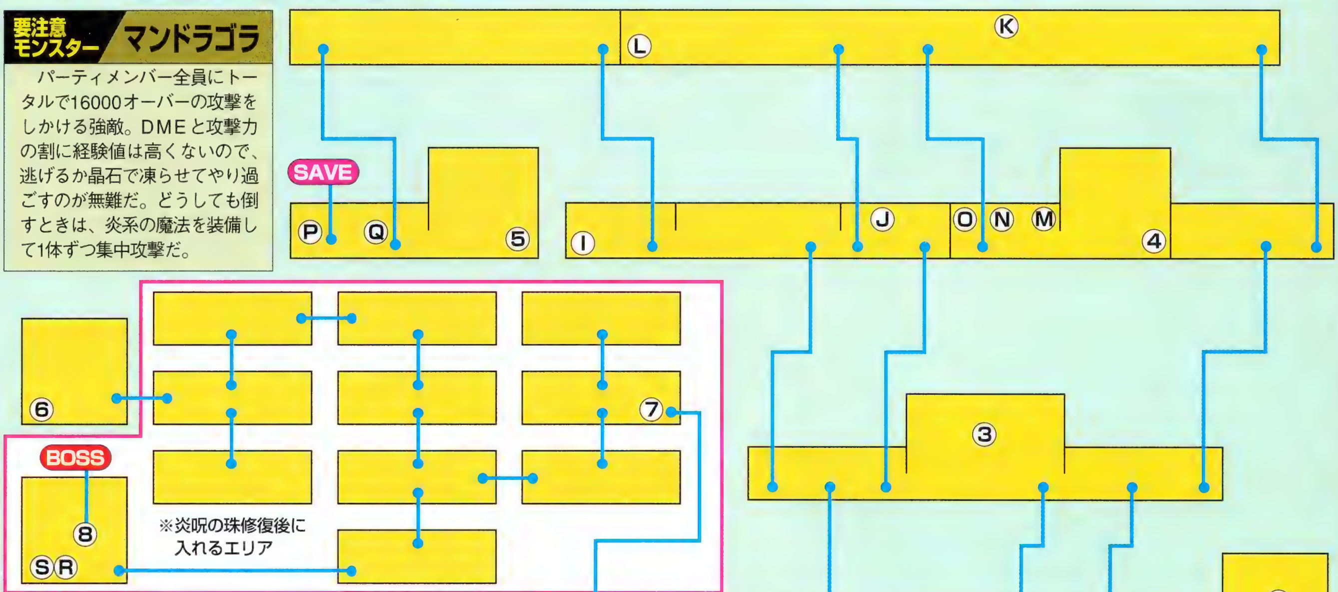

▲涼陰の泉はエリアを行き来して水が湧くのを待とう。

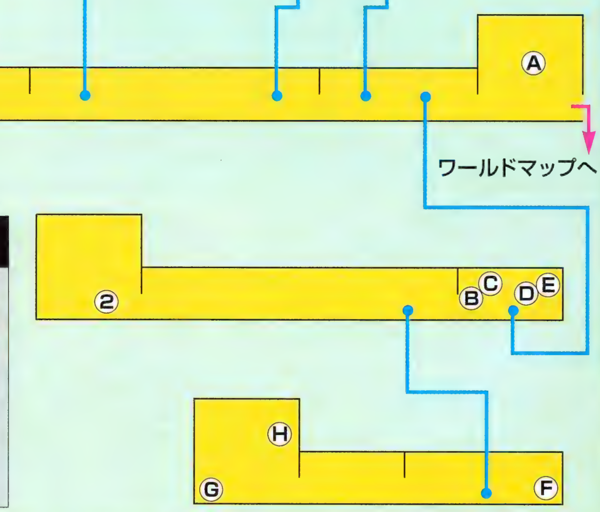
攻略手順

① エルフの里で炎呪の珠の修復法を聞く
② 涼陰の泉で涼陰の雫を入手
③ イリヴァルギボンを倒し金の燭台を入手
④ ヴェノムスパイダーを倒し銀糸を入手
⑤ コッカトライスを倒し、魅了の羽を入手
⑥ エルフの里で炎呪の珠を修復
⑦ いったんワールドマップへ戻ってから迷いの道へ入る
⑧ コッカトライスを倒す

要注意モンスター　マンドラゴラ

パーティメンバー全員にトータルで16000オーバーの攻撃をしかける強敵。DMEと攻撃力の割に経験値は高くないので、逃げるか晶石で凍らせてやり過ごすのが無難だ。どうしても倒すときは、炎系の魔法を装備して1体ずつ集中攻撃だ。



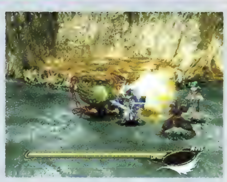


入手アイテムリスト

Ⓐ 天空の瞳
Ⓑ タイマー・リング
Ⓒ プリベント・ソーサリー
Ⓓ リフレクト・ソーサリー
Ⓔ 金の卵
Ⓕ クロス・エアレイド
Ⓖ キュア・プラムス
Ⓗ 聖衣シルフ・レッド
Ⓘ ルーシェン・ハンマー
Ⓙ プリベント・ソーサリー
Ⓚ ワジール・レイピア
Ⓛ イグニート・ジャベリン
Ⓜ ラピス晶石
Ⓝ 金の卵
Ⓞ エヴォーク・フェザー
Ⓟ レデュース・パワー
Ⓠ 金の卵
Ⓡ 精王剣アレクタリス(アーティファクト)
Ⓢ 神弓エルヴン・ボウ(アーティファクト)

BOSS コッカトライス

石化効果のあるブレスを吹く。必ず1体で登場するので、「ストーン・チェック」を装備していればそれほど怖い相手ではない。倒すと経験値が50000も入るので、攻撃を空中ヒットさせてなるべく魔晶石を出現させよう。1個あたり2500も経験値が入るぞ。


▲石化の回復はやっかいだ。アイテムを装備してのぞもう。

チャプター6、7 獲得エインフェリア

ゲームも後半なので、メンバーの入れ替えは慎重に行いたい。入れ替えたら「練習」でコンボを確認しよう。

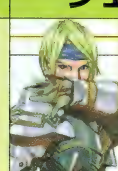
バドラック


弓を使って戦うエインフェリア。人物特性をすべて修正しても、勇者適性値が80を下回るため神界には向かない。

グレイ


勇者適性値が比較的高く、神界で活躍できるほか、攻撃力が高いのでパーティメンバーとしても重宝する。

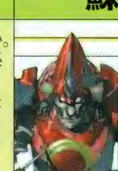
ジェイル


剣を使って戦う。ヒット数こそ少ないものの、空中コンボを狙える技を持っている。勇者適性値も高い。

詩　帆


倭人の魔法使い。最初から補助系の魔法をたくさん覚えているため、パーティメンバーに不向きである。

蘇　芳


侍。先に仲間になる洵に比べ、攻撃パターンにクセがあり、決め技すら外すことがある。神界転送要員か。

ヴァルキリープロファイル

クロノ・クロス

今回は、召喚エレメントの入手法や蛇骨館・地下水路などの情報満載！　キャラデータも必見!!

発売中 RPG	▶¥6,800(CD2枚組)　▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この原稿を書いているのは'99年の12月下旬ですが、読者のみなさんが読むのは2000年になってからなんだなぁ…と、地獄の年末進行のまっただ中でボンヤリと思ったりしています。ちなみに今回は4ページですが、最終攻略となる次回はライター2人体制でページを増やして一気に攻略しますんで、クロスをプレイしている人はぜひ参考にしてみてください。ちなみに関係ないですが、今の所持金は80円です（おろし忘れた…）。　（たいめー）

蛇骨館・地下水路をマップ付きで完全フォロー!!

今回の攻略の中で特にチェックしてほしいのが、召喚エレメント（以下召喚EL）の入手法だ。召喚ELは、攻撃力が非常に高く（魔力が高ければ700ポイント以上のダメージを与える）かなり使える。ぜひ手に入れよう！



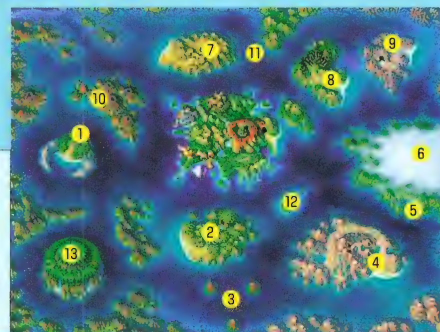


◀▲蛇骨館・地下水路の攻略と、ここまでに登場する40キャラのデータも忘れずにチェック！

【ワールドマップ】

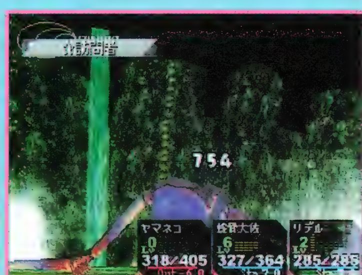
下の表で紹介している召喚ELを、全部集めるためにはボートが必要不可欠。マップを見ながら移動し、表に掲載している召喚ELを全部ゲットしてみよう。また今回初登場の次元のはざまについては、P.69の攻略ワンポイントに詳しく記載したぞ。

1 天龍の島
2 水龍の島
3 海月海
4 マブーレ
5 死の門
6 死海
7 亡者の島
8 隠者の小屋
9 土龍の島
10 ガルドーブ
11 ゼルベス
12 次元のはざま
13 世界のへそ



トラップエレメントを仕掛けて召喚エレメントをゲットせよ!

数多く存在するエレメントの中でも、最高レベルの威力を誇る召喚EL。しかしその分、入手方法も実戦での使い方も難易度が高いのだ。そこでここでは、今回までの攻略範囲で入手できる、全召喚ELの入手場所と入手方法の手順を完全フォロー。さらに、実戦での召喚ELの使い方も伝授するので、ぜひ1度戦闘で使って、その威力を確かめてほしい。



▶召喚ELは、長期戦になりがちなボス戦で、積極的に使っていこう。

召喚エレメント名	属	入手方法	入手場所	召喚エレメントの入手条件
Gフロッグ	青	イベント※	水龍の島HM	水龍の加護を受けるときにもらえる
テラホエール	青	イベントバトル	水龍の島HM	水龍戦終了後に入手
マリード	赤	トラップ	死炎山AN	ドギィ2体で出現するときにトラップをかける
			死炎山HM	ドギィ1体で出現するときにトラップをかける
サラマンダ	赤	イベントバトル	死炎山AN	炎龍戦終了後に入手
ソニア	緑	トラップ	影切りの森HM	バルブゥ1体で出現するときにトラップをかける
			世界のへそHM	ロングレッグ1体～2体で出現するときにトラップをかける
ジニー	緑	イベントバトル	世界のへそHM	緑龍戦終了後に入手
ゴーレム	黄	トラップ	ヒドラ沼AN	センティ1～4体で出現するときにトラップをかける
雷蛇	黄	イベントバトル	土龍の島HM	土龍戦終了後に入手
ユニコーン	白	トラップ	溺れ谷HM	ニワトリス1体～2体のときにトラップをかける
セインツ	白	イベントバトル	天龍の島HM	天龍戦終了後に入手
訪問者	黒	トラップ	死海	ジアース1体で出現するときにトラップをかける
			溺れ谷AN	カゲネコ2体で出現するときにトラップをかける
ジ・エンド	黒	イベントバトル	マブーレAN	黒龍戦終了後に入手

POINT1 召喚エレメントを入手するまでの流れ

1 欲しい召喚エレメントに対応したトラップエレメントを仕掛ける

戦闘前に、欲しい召喚ELに対応したトラップエレメントを、グリッドに配置する。そして、右上の表を見ながら召喚EL使ってくる敵とエンカウントしよう。戦闘が始まったらすぐにトラップエレメントを使う。ちなみに、トラップエレメントは、ANのマブーレで買えるぞ。

▶とにかく戦闘が始まったらすぐに仕掛けよう！



2 敵が召喚エレメントを使うまでひたすら待つ

トラップエレメントを仕掛けたら、あとは敵が召喚ELを使うまでひたすら待つだけ。ただし、待っている間に、敵の攻撃でパーティが全滅しないように注意しよう。防御で受けるダメージを最小限に抑えつつ、HPが少なくなったら、エレメントで回復するのがベストだ。

▶1色に染まるまでフィールドエフェクトが待とう。



3 敵が召喚エレメントを使うとトラップでゲット！

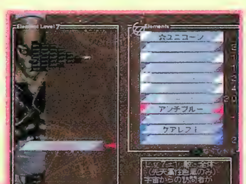
敵がトラップエレメントに対応した召喚ELを使うと、ダメージをまったく受けることなく、自動的にパーティのものになるぞ。召喚ELを入手したら、右のコラムを参考にしつつ試してみよう。召喚ELはレベルスターの数の分だけ使え、使った分は宿屋に泊れば回復するぞ。

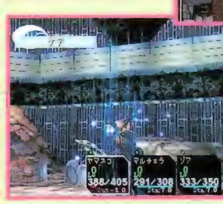
▶ツボに吸い込まれるようにして召喚ELを入手！



POINT2 召喚エレメントを使うためのコツを伝授

召喚ELを使うためには、フィールドエフェクトゲージを、1色に染める必要がある。そのときのコツは、パーティ全員で互いにスタミナを回復しあいながら同じ色のエレメントを使っていくこと。ただし、敵が違う色のエレメントで割り込んできたら最初からやり直し。敵の行動を読んで、敵の攻撃の直後などに、一気に染めてしまおう。





▲召喚エレメントを使うときは、できるだけ魔力の高いキャラに装備させるようにしよう。

◀エレメントを使うときは、すぐに使える低レベルのエレメントを連発していくのがオススメ。

文中の略称：HMはホーム（セルジュのいた世界）、ANはアナザー（別世界）、BOSSデータの〝属〟の欄は敵の属性の色を表します。　※Gフロッグは、ストーリーのルート（キッドを助けるかの分岐）によって水龍の島でなく、古龍の砦で手に入ることがあります。

クロノ・クロス

MAP GUIDE マップガイド

今回の攻略範囲は分岐がなく、まったくの一本道。一番注意すべき場所は蛇骨館・地下水路のみなので、下のマップガイドを参考にしながら、ストーリーを進めていこう。

アルニ村（AN）

HMで死海消滅後、オパーサの浜から次元転移してANへ。その後、溺れ谷を通ってテルミナへ向かう前に、アルニ村に立ち寄ろう。無人のショップを調べると、鋳造用の材料「虹色の貝殻」が手に入る。



◀写真の場所を調べればOK。貴重な材料なので必ずゲットだ。

テルミナ（AN）

テルミナに着いたら、酒場へ行き左奥の扉へ。隠し部屋での会話イベントが終わると、カーシュとゾアのどちらかを、仲間に選ぶことになる。その後、テルミナの入口でイシトのイベントが発生する。

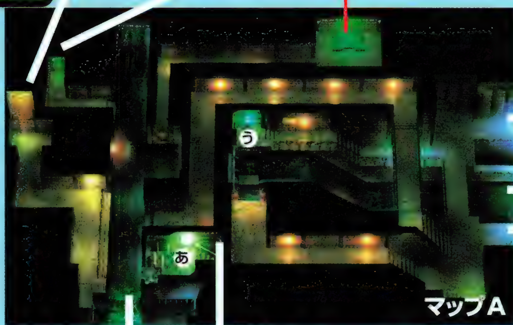


◀選ばなかったキャラは、後で仲間になるので心配無用。

蛇骨館（AN）

蛇骨館に着いたら、正門の兵士に話しかけたあと、館内へ入れる。リデルのイベントが終わったら、1階ホールの左側にある通路に進み一番奥の部屋へ。イシトから「地下牢のカギ」をもらったら、地下水路へ行こう。地下水路を含め、蛇骨館には貴重なアイテムがいくつかある。蛇骨館クリア後は、しばらく館内に入れなくなるので、ここで必ず取っておくこと。

※蛇骨館を脱出したあと、再び館に行っても普通は入れない。しかし、イシトをパーティに加えると再び入れるのだ。蛇骨大剣など取り忘れたアイテムがあったら、もう1度行ってみよう。







◆蛇骨館地下水路最短チャート

地下通路の排水溝からマップAへ。水路に入るとマップCへ強制的に流される
→ マップCのアとイのタルを流したあと、左の階段を上ってマップAのあのバルブへ
→ あのバルブを閉めたあと、マップCの左上のハシゴから、地下通路へ行く
→ 地下通路を左に進み、マップAへ。その後マップBに行き、いのバルブを閉めてから、マップAのうのバルブを閉める
→ マップAの中央の水路を進み、マップBのいのバルブを閉める。その後、右へ進むとラウムとバトル
→ 戦闘終了後、3つのハシゴのうち、一番右のハシゴを上りファルガのいる牢屋へ

館内のアイテムを忘れずにゲットしよう

館内の1階・右側の通路の奥にある、カーシュの部屋には、装備すると攻撃力がアップする龍騎士のこてがある。直接攻撃メインのキャラには欠かせない装備なので、必ず取っておこう。また、館内にはこれ以外にも使えるアイテムがあるので、くまなく探してみよう。



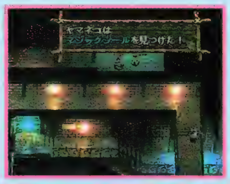
◀地下水路に挑戦する前に、取っておこう。



▲「飾り物の盾」を鎧に置く→画面左奥の柱のスイッチを押す→像を壁のくぼみにはめると、奥の部屋にある蛇骨大剣を入手できる。

マジックシールの取り方

地下水路マップAにあるマジックシールは、厨房の下水口から地下水路に降りると、取ることができる。これを装備すると魔法攻撃力が上昇するので、入手したら魔力の高いキャラに装備させよう。



▶ボス戦前に、必ず取っておくように。



BOSS ラウム	属 ●（青）	HP 1245
注意したいのが固有技の「小虫特攻」。これは単体攻撃だが威力が高く、特に赤属性のキャラはくらうと瀕死の状態になる。こまめな回復を忘れないように。		
落	エルボーパット	－



BOSS 地獄の料理長	属 ●（赤）	HP 2800
通常攻撃の威力が高く、しかも2～3回のコンボを使ってくる。フリーズがよく効くので、魔力の高いヤマネコに装備させてから戦いを挑もう。		
落	金のペンダント	ミスリル銀



BOSS ギャダラン	属 ●（黒）	HP 2800
とにかく恐いのが、インフィニティ後に繰り出してくる7回コンボ。戦闘が始まったらツクヨミの「月護」で防御を固めてから、攻めていこう。		
落	ディフェンサー	フリクション



BOSS アディオス	属 ○（黄）	HP 1001
固有技「ヒートエッジ」はとにかく攻撃力が高い。HPの低いキャラがくらうと一撃で瀕死の状態になる。高レベルのエレメントで速攻をかけていこう。		
落	ミスリル銀	ネジ

要注意モンスター

●パル：やっかいなのが、凍結効果のある「クールシュート」と「フリーズ」。パーティ全員が凍結してしまうとゲームオーバーになってしまうのだ。戦闘になったら赤のエレメントで早めに倒すか、オールクリアで凍結を治療しよう。

攻略ワンポイント

エルニド本島の下に位置する次元のはざまに行ったことはあるだろうか？　入ると案内人のようなモンスターと、光の柱が何本か立っている。光の柱はそれぞれ、出現する敵のレベルが違っていて、柱の中に入って◎ボタンを押すとエンカウントするようになっているぞ。出現するモンスターのレベルはマップの左に行けば行くほど高くなる。また、ゲームが進むと光の柱が増えていくのだ。装備品の材料が足りないときは、ここで戦闘をして調達するといいぞ。

これで完璧！　キャラ別、仲間にするリスト

総勢40人以上のパーティキャラが登場するこのゲーム。ここでは、これまでに登場した40人のパーティキャラの仲間にする方法と特徴を紹介。また、セルジュ編・ヤマネコ編それぞれのオススメキャラベスト3も紹介しているので、パーティメンバーを選ぶときの参考にしてほしい。

表の見方　○の中の色は先天属性を、スタミナ回復は、キャラ固定のスタミナ回復量を表しています。武器タイプは各キャラが装備できる武器の種類です。Lv3・Lv5は、各キャラが持つ固有技の名前と効果です。また、特徴はそのキャラの能力の特徴を、方法は仲間にするための手順を表しています。

セルジュ編

セルジュ編は、キッドに関する選択肢によって仲間になるキャラが違ってくる。また、仲間にするまでの手順が複雑なキャラは、チャートで紹介しているぞ。

セルジュ

属性	スタミナ回復	武器タイプ
白	10	スワロー系

	固有技	効果
Lv3	ダッシュ斬り	敵単体を攻撃
Lv5	シャイニング	敵全体を攻撃

特徴　主人公だけあって、全体的に能力値が高い。攻守にわたってパーティの要になってくれる重要なキャラだ。攻撃力の高い武器や、高レベルのエレメントを入手したら、セルジュに優先的に装備させよう。

ポシュル

属性	スタミナ回復	武器タイプ
黄	9	グラブ系

	固有技	効果
Lv3	ポヨシュルー	敵単体を攻撃
Lv5	ブシュシュルー	敵全体を攻撃

特徴　腕力と耐久力が高い、打撃系のキャラ。そのぶん魔力は低い。

方法　アルニ村（HM）の酒場の奥にある部屋に行く。ベッドを調べて「ヘケランの骨」を入手し、広場のポシュルに渡す。

レナ

属性	スタミナ回復	武器タイプ
青	11	生活用具系

	固有技	効果
Lv3	乙女のビンタ	敵単体を攻撃
Lv5	乙女のこころ	使用済みエレメントを回復

特徴　腕力もそこそこあり、魔力も高い。非常にバランスのとれたキャラ。オススメ。

方法　風鳴きの岬（AN）で、キッドを仲間にしないまま進む。すると、アルニ村でレナが自動的に仲間になる。

ラッキーダン

属性	スタミナ回復	武器タイプ
黒	11	グラブ系

	固有技	効果
Lv3	呪舞	敵単体を攻撃
Lv5	側転炎舞	敵全体を攻撃

特徴　わら人形だけあって（？）とにかく身軽さが高い。それ以外はすべて平均的。

方法　アルニ村（HM）で漁師の家の地下にいる男と話す。その後、アルニ村（AN）の同じ男に「サメの歯のお守り」を渡す。

スラッシュ

属性	スタミナ回復	武器タイプ
青	9	ピック系

	固有技	効果
Lv3	リズムブレイク	敵単体を攻撃
Lv5	フリーズビート	敵単体を攻撃

特徴　能力値はどれも平均的。多少魔力は高めだが、目を見張るほどのものではない。

方法　テルミナ（AN）でミキの頼みを聞いたあと、影切りの森へ行きスラッシュの後を追う。滝の裏の洞窟で話しかければOK。

ピエール

属性	スタミナ回復	武器タイプ
青	12	ソード系

	固有技	効果
Lv3	バッジスパーク	自分のHPを回復
Lv5	ダブルヒット	敵単体を攻撃

特徴　勇者を名乗っているが、じつは弱い。グリッドの数も少ないのが致命的。

方法　テルミナ（AN）の鍛冶屋の庭にいる子どもから「勇者のバッジ」をもらいピエールに渡す。

アルフ

属性	スタミナ回復	武器タイプ
黒	8	ロッド系

	固有技	効果
Lv3	インボディー	敵単体を攻撃
Lv5	トゥソード	敵単体を攻撃

特徴　魔力がとにかく高い。さらに固有技がどちらも威力が高いのでかなりの戦力。

方法　まず、テルミナ（AN）の酒場に行く。そして、酒場の左奥にいるアルフに2回話しかけると仲間になる。

ジルベルト

属性	スタミナ回復	武器タイプ
赤	9	グラブ系

	固有技	効果
Lv3	ラリアット	敵単体を攻撃
Lv5	スピンキック	敵単体を攻撃

特徴　腕力と耐久力は高い。固有技はどちらも威力は低いので、通常攻撃で攻めよう。

方法　キッドがガルドーブで倒れるイベントが終わったあと、テルミナへ戻る。霊廟の小屋にいるジルベルトに話しかける。

グレン

属性	スタミナ回復	武器タイプ
緑	11	ソード系

	固有技	効果
Lv3	ハードヒット	敵単体を攻撃
Lv5	ソードソニック	敵単体を攻撃

特徴　腕力と耐久力はセルジュに次ぐ高さを誇る。セルジュ編ではかなり使えるキャラだ。

方法　ガルドーブ（AN）で「キッドを助けない」を選ぶ。そのあと、テルミナの花屋でグレンのイベントを見たあと、船着き場へ行く。

ママチャ

属性	スタミナ回復	武器タイプ
赤	9	生活用具系

	固有技	効果
Lv3	ヒップアタック	敵単体を攻撃
Lv5	フォルディング	敵単体を攻撃

特徴　HPと腕力が高く、固有技もそこそこ使える。物理攻撃主体のキャラだ。

方法　ガルドーブ（AN）で「キッドを助けない」を選ぶ。その後、テルミナでグレンを仲間にすると、自動的に仲間になる。

コルチャ

属性	スタミナ回復	武器タイプ
青	10	ルアー系

	固有技	効果
Lv3	ヘッドバット	敵単体を攻撃
Lv5	フィッシング	敵単体を攻撃

特徴　能力値はどれも平均的。固有技がどちらも、いまいち使えないのが難点

方法　ガルドーブ（AN）でキッドが倒れたあと、「キッドを助ける」を選ぶ。すると、自動的に仲間になる。

改良種フィオ

属性	スタミナ回復	武器タイプ
緑	11	グラブ系

	固有技	効果
Lv3	ばんばん	敵全体を攻撃
Lv5	ちゅーちゅー	敵1体からHP吸収

特徴　正確さ以外の能力値はどれも平均的なキャラだが、HPが低いのが欠点。Lv5の固有技「ちゅーちゅー」の威力が高いので、HPが低くなったら、使っていこう。

仲間にする手順
1. ガルドーブ（AN）の酒場のドワッフと2回話し「緑の音色の鈴」を入手する
2. 蛇骨館（AN）の屋上でルチアナに「生命の輝き」の話を聞き、ヒドラ沼（AN）へ
3. ヒドラ沼（AN）に着いたら左に進む。広い足場にいる調査隊の隊長に話しかけ、「調査隊の装備」を受け取ったら、沼の奥へ
4. 沼の最深部のホブルムを倒したあと、「生命の輝き」を入手
5. 「生命の輝き」を持って蛇骨館（AN）の屋上に戻る。池の中央で眠っているフィオに「生命の輝き」を使うと仲間になる

ルチアナ

属性	スタミナ回復	武器タイプ
黒	11	ショット系

	固有技	効果
Lv3	ピンストライク	敵単体を攻撃
Lv5	ケミカルヘイズ	ステータス異常を与える

特徴　抗魔が低く、エレメントに弱いのが難点。HPも低めなのでまめに回復してあげよう。

方法　キッドがガルドーブで倒れるイベントが終わったら蛇骨館（AN）へ。屋上で話しかけたあと研究室でもう一度話しかける。

ツマル

属性	スタミナ回復	武器タイプ
白	10	グラブ系

	固有技	効果
Lv3	体当たり	敵単体を攻撃
Lv5	なごむ	HPとスタミナを回復(味全)

特徴　「なごむ」がボス戦で非常に使える。能力値は、進化のさせかたによるので未知数。

方法　天下無敵号（AN）で、広い部屋にいるツマルに話しかける。その後、ツマルを追いかけて何度も話しかけると仲間になる。

ドク

属性	スタミナ回復	武器タイプ
白	10	ショット系

	固有技	効果
Lv3	ハイスロー	敵単体を攻撃
Lv5	ボーンブレイク	敵単体を攻撃

特徴　能力値が全体的に低い。回復系のエレメントでサポート役にしよう。

方法　「キッドを助けない」を選択したあと、天下無敵号（AN）をクリアする。そしてガルドーブに行き、診療所でドクに話しかける。

キッド

属性	スタミナ回復	武器タイプ
赤	12	ダガー系

	固有技	効果
Lv3	スティール	アイテムを盗む(敵単)
Lv5	レッドニードル	敵全体を攻撃

特徴　魔力以外の能力値はどれも高い。「スティール」は材料集めのときに重宝する。

方法　風鳴きの岬かテルミナで誘いに応じる。もしくは「キッドを助けない」を選択したあと、ガルドーブに行く。

ラズリー

属性	スタミナ回復	武器タイプ
緑	12	ロッド系

	固有技	効果
Lv3	ラズリンスター	敵単体を攻撃
Lv5	ラズリンハート	HP回復＆魔防UP(味単)

特徴　魔力が高いので、エレメント主体のキャラ。攻撃・回復の両方で活躍してくれるぞ。また、序盤では「ラズリンスター」が強力、ドンドン使っていこう。

仲間にする手順
1. ガルドーブ（AN）のイベントで、「キッドを助ける」を選ぶ
2. オパーサの浜（AN）で「星色のお守り」を使って次元転移。ヒドラ沼（HM）へ
3. 入口で妖精の幻を見たら左の道へ。ピパピパとの戦闘終了後、「ピパ族の虫笛」を入手。先へ進み、広い足場へ向かう
4. 広い足場で「ピパ族の虫笛」を使いマルロザリーと戦う。足場の中心を調べる
5. 足場が崩れて下に落ちる。オクトガル気絶後、近くのラズリーに話しかける
6. オクトガルが目を覚ましたあと、バトルに。戦闘に勝つとラズリーが仲間になる

メル

属性	スタミナ回復	武器タイプ
黄	11	フライ系

	固有技	効果
Lv3	ぬすむ	アイテムを盗む（敵単）
Lv5	らくがき	敵単体を攻撃

特徴　腕力と耐久力は平均ぐらい。パーティに入れる場合は、アクセサリーをフル装備して能力値を上げよう。抗魔が低いので敵のエレメント攻撃に弱い。

仲間にする手順
1. キッドが回復したあと、メルを「追いかける」を選ぶ
2. キッドが回復したあと、龍の社に行き入口にいる男と会話する
3. 住居塔のメルを発見するイベント後、追いかけて捕まえる
4. キッドをパーティに入れた状態でメルと話す。すると仲間にするかの選択発生

※「キッドを助けない」ルートを選んだ場合は、仲間にすることはできない

スカール

属性	スタミナ回復	武器タイプ
黒	10	グラブ系

	固有技	効果
Lv3	玉いっぱい	敵全体を攻撃
Lv5	風船ひとつ	自分の攻撃力UP

特徴　腕力とHPが高い打撃系のキャラ。ボス戦のときは「風船ひとつ」で攻撃力を上げてから通常攻撃で攻めていこう。セルジュ編では使えるキャラの1人だ。

方法　まず、右の表を見ながら、スカールのパーツをすべて集める。次に、テルミナの蛇骨像の右にある家に行く。おばあさんに話しかけるとイベントが発生。その後、1度家を出てから、再びおばあさんと話す。

スカールの骨入手場所

アイテム	入手場所
しゃれこうべ	溺れ谷（AN）
いかった肩甲骨	影切りの森（AN）
しっかりとした骨盤	ガルドーブ（AN）
まっすぐな背骨	ヒドラ沼（AN）
骨太なろっ骨	水龍の島（AN）
バラバラの骨	亡者の島（AN）

攻略ワンポイント　バンクリフのLv5の固有技「べたぬり」は、フィールドゲージをランダムで1色に塗りつぶす、ユニークな技。これを利用して召喚エレメントの使用条件を簡単に満たす方法があるぞ。まず、パーティ全員に、召喚エレメントを装備させてから戦闘に入り、すぐに「べたぬり」を使う。もしパーティのいずれかの先天属性と同じ色に染まれば、すぐに召喚エレメントを使うことができるぞ。塗りつぶされる色はランダムで決定されるので運も必要だが、試してみる価値はある。

ヤマネコ編

ヤマネコ編で登場するキャラの中で、星の子・キノコの3人は、仲間にするのが少し手間がかかる。チャートを見ながら必ず仲間にしておこう。

ヤマネコ
スタミナ回復 10 武器タイプ スワロー系

Lv3	グライドフック	敵単体を攻撃
Lv5	キャッツレイド	敵全体を攻撃

特徴：すべての能力値が高く、グリッドの数も多い最強キャラ。ツクヨミの「月護」とハイマッスルでステータスを上げてから、通常攻撃、もしくは攻撃エレメントというパターンがボス戦で有効だ。

スプリガン
スタミナ回復 10 武器タイプ 杖系

Lv5	スタイルコピー	モンスターに変身

特徴：スプリガンの欠点はグリッドが極端に少ないこと。しかし「スタイルコピー」で、強いモンスターに変身すれば、ヤマネコをしのぐ戦力になってくれる。

方法：カオスフィールドで木の実を落としたあと小屋に入る。イベント終了後、仲間に。

ツクヨミ
スタミナ回復 11 武器タイプ ショット系

Lv3	月刃	敵全体を攻撃
Lv5	月護	味方全員の防＆魔防UP

特徴：能力値は全体的に高い。「月護」を使ってから攻撃、というパターンが非常に有効。

方法：カオスフィールドの塔に入り、セルジュの幻が入った扉と同じ位置に3回入る。その後、自動的に仲間になる。

ラディウス
スタミナ回復 9 武器タイプ 杖系

Lv3	遠身当て	敵単体を攻撃
Lv5	居合い抜き	敵単体を攻撃

特徴：腕力と魔力がやや高め。だが、耐久力が低いので、装備品で防御力を上げよう。

方法：カオスフィールドをクリアしたあと、アルニ村（HM）へ。マージとの会話後、ラディウスとの戦闘に勝つと仲間になる。

ザッパ
スタミナ回復 8 武器タイプ ハンマー系

Lv3	パワークラック	敵単体を攻撃
Lv5	スミススピン	敵全体を攻撃

特徴：腕力と耐久力が高い。固有技は弱いので通常攻撃で攻めるのがベスト。

方法：ラディウスを仲間にしたあと、テルミナへ行く。鍛冶屋でザッパ夫婦のイベント終了後、ザッパに話しかけると仲間になる。

バンクリフ
スタミナ回復 10 武器タイプ フライ系

Lv3	ジャンプスロー	敵単体を攻撃
Lv5	べたぬり	フィールドを1色に染める

特徴：抗魔が低いのが最大の欠点。ボスの強力なエレメント攻撃に耐えられないのが痛い。

方法：ザッパを仲間にできるタイミングのときに、テルミナのバンクリフの家へ。バンクリフと会話すると仲間になる。

イシト
スタミナ回復 11 武器タイプ ガン系

Lv3	スパイラルレイ	敵単体を攻撃
Lv5	オーラレイン	敵全体を攻撃

特徴：腕力・耐久力・抗魔が高いので、仲間にしたら即戦力になってくれるぞ。

方法：テルミナでのイベント後、蛇骨館（HM）に侵入する。一番右の地下牢へ行き、イシトと会話すると仲間になる。

ジャネス
スタミナ回復 10 武器タイプ ニンジン系

Lv3	ドラムブレス	敵単体を攻撃
Lv5	ニンジンアロー	敵単体を攻撃

特徴：正確さと魔力が高め。パーティに入れるなら、エレメントでサポート役に回そう。

方法：海上歓楽街・ゼルベスにあるグランドスラムで、モンスターバトルに3回勝つと仲間になる。

スネフ
スタミナ回復 9 武器タイプ ショット系

Lv3	ラピッドスロー	敵単体を攻撃
Lv5	HPシャッフル	自分のHPのケタを入れ替える

特徴：見た目とは裏腹に、腕力が強く打撃キャラ。通常攻撃メインで攻めよう。

方法：「賢者のシオマネキ」を入手したあと、カジノに行く。イベント終了後、楽屋に行ってスネフに話しかければOK。

イレーネス
スタミナ回復 11 武器タイプ ピック系

Lv3	ウオーターブレス	敵単体を攻撃
Lv5	いやしの調べ	味方単体のHP回復

特徴：魔力が高いのでエレメントがメイン。また、「ウオーターブレス」の威力も高い。

方法：ゼルベスで「賢者のシオマネキ」入手後、スラッシュの船に行く。楽屋でスラッシュと賢者のイベントが終わると仲間になる。

龍の子
スタミナ回復 13 武器タイプ グラブ系

Lv3	タイニーブレス	敵単体を攻撃
Lv5	ブレスウイング	敵全体を攻撃

特徴：平均的な打撃系キャラ。スタミナ回復量の多さは、ヤマネコ編のキャラの中で№1。

方法：古龍の砦（HM）に行き、5つのプリズムを消す。その後、地下の部屋の中央にあるくぼみに「大きなたまご」を置く。

星の子
スタミナ回復 11 武器タイプ ガン系

Lv3	スタープラチナ	敵単体を攻撃
Lv5	コメットビーム	敵全体を攻撃

特徴：身軽さが高いので、敵の通常攻撃が当たりにくい。また、魔力も高いので戦闘時は、エレメントによる攻撃・回復をメインにしていくといいぞ。

仲間にする手順

1. ボートに乗って海月海（HM）の中央へ。海底に入ってすぐ左下の階段へ
2. 階段を下りて、道なりに進み、マップ中央へ。くぼみの中の宝箱を調べて「星のかけら」を入手。その後、ボートへ戻る
3. 天龍の島へ向かい、島の頂上にある広場へ。広場の中央にある宝箱を調べると、巨星の子が出現。戦闘になる
4. 戦闘終了後、星の子が逃げる。星の子を捕まえると、仲間に

キノコ
スタミナ回復 11 武器タイプ アクス系

Lv3	きこりアタック	敵単体を攻撃
Lv5	もくもく	敵単体を攻撃

特徴：腕力と魔力が高いので、即戦力になってくれる。ただし、固有技はどちらも弱いので、通常攻撃とエレメントでダメージを与えていくのがベスト。

仲間にする手順

1. 影切りの森（HM）へ行く
2. 奥へ進み滝の裏の洞窟へ。なべをやっている男と話し「きのこ」の話を聞く
3. 男と会話後、巨大な樹木の奥にある水路へ。影切りの森（AN）で大穴を岩でふさいでいなければHMでもふさがれていない。穴の前のモンスターとバトル
4. 戦闘終了後、親子からイベントアイテム「きのこ」をもらう。その後、再びなべをやっている男に会い「きのこ」を渡す
5. イベントが終わると仲間になる

ファルガ
スタミナ回復 10 武器タイプ ソード系

Lv3	ぬすみ	アイテムを盗む(敵単)
Lv5	遠方射撃	敵全体を攻撃

特徴：ヤマネコ編の中でも1、2を争う腕力と耐久力の高さを誇る。通常攻撃で攻めよう。

方法：蛇骨館の地下水路をクリアし、ファルガを地下牢から救い出す。その後、天下無敵号で自動的に仲間になる。

カーシュ
スタミナ回復 9 武器タイプ アクス系

Lv3	ドラゴンライド	敵単体を攻撃
Lv5	オーラアクス	敵全体を攻撃

特徴：ファルガを上回る腕力を持ち、なおかつ魔力も高い万能キャラ。

方法：死海消滅後、テルミナ（AN）の酒場へ行き、左奥の扉を通って隠し部屋へ。イベント終了後、カーシュを選択する。

ゾア
スタミナ回復 8 武器タイプ グラブ系

Lv3	ドラゴンライド	敵単体を攻撃
Lv5	スピンアタック	敵単体を攻撃

特徴：腕力と耐久力はヤマネコの次に高い。ハイマッスル後の通常攻撃が強烈。

方法：死海消滅後、テルミナ（AN）の酒場に行き、左奥の扉を通って隠し部屋へ。イベント終了後、ゾアを選択すると仲間になる。

オーチャ
スタミナ回復 9 武器タイプ 生活用具系

Lv3	スパイス	味方全体のHP回復
Lv5	ミステリクック	敵単体を攻撃

特徴：打撃系キャラだが、腕力と耐久力が平均なので、これといった特徴はない。

方法：蛇骨館（AN）の地下水路をクリアする。その後、リデルを救出しにいくと、オーチャとバトル。戦闘終了後に仲間になる。

ギャダラン
スタミナ回復 10 武器タイプ グラブ系

Lv3	ロケットアーム	敵単体を攻撃
Lv5	ヘッドサーベル	敵全体を攻撃

特徴：ヤマネコと同じくらいの耐久力を持ち、なおかつHPが多いので非常に打たれ強い。

方法：蛇骨館（AN）の地下水路をクリアしたあと、リデルを救出する。ギャダラン戦終了後、蛇骨館から脱出する直前に仲間になる。

マルチェラ
スタミナ回復 11 武器タイプ グラブ系

Lv3	ラインピアス	敵単体を攻撃
Lv5	ラインスパーク	敵全体を攻撃

特徴：魔力が高いので、エレメントをメインにして戦っていくキャラ。

方法：蛇骨館（AN）でリデルを救出した後、隠者小屋（AN）へ。次に天下無敵号（AN）へ移動し、そこで自動的に仲間になる。

リデル
スタミナ回復 11 武器タイプ ロッド系

Lv3	白蛇の回復	味方全体のHP回復
Lv5	白蛇の守護	味方単体の防UP

特徴：魔力が非常に高い、エレメント系キャラ。回復系エレメントでサポートに回そう。

方法：蛇骨館（AN）でリデルを救出したあと、脱出して隠者小屋（AN）へ。会話イベント終了後、自動的に仲間になる。

蛇骨大佐
スタミナ回復 9 武器タイプ ソード系

Lv3	重力斬	敵単体を攻撃
Lv5	真空刃	敵全体を攻撃

特徴：身軽さは低いが、それ以外の能力値はそこそこ高い。万能型のキャラだ。

方法：蛇骨館（AN）でリデルを救出したあと、天下無敵号（AN）へ。船内での会話イベント終了後、自動的に仲間になる。

電撃オススメ！セルジュ編＆ヤマネコ編の使えるキャラベスト3!!

セルジュ編	
レナ	腕力、魔力、耐久力が高いのでセルジュ編の後半まで戦える万能キャラ。空魔士のリングと銀のペンダントを装備して魔力と魔防を上げれば、セルジュに次ぐ強さを発揮するぞ
アルフ	2つの固有技の攻撃力が高く、さらに魔力もセルジュと同じくらい高い。レナと一緒にパーティに入れれば、エレメント系最強のパーティになること間違いなし！
グレン	HPが多く、腕力も高いので打撃系のパーティを編成したい人に、オススメのキャラだ。通常攻撃で魔力の高いキャラをサポートに回し、セルジュとグレンでひたすら叩こう

ヤマネコ編	
ツクヨミ	ヤマネコ編の不動のレギュラーキャラ。防御系の最強技である「月護」を持っていて、なおかつ能力値が高い。HPが少なめという欠点は、金のイヤリングを装備させれば解決可能
カーシュ	HP・腕力・耐久力が非常に高く、魔力もそこそこある万能型。通常攻撃がメインになるが、ピンチのときはエレメントで回復役もこなせる。四天王の名はダテじゃない
リデル	今回、ヤマネコ編で紹介したキャラの中で、1、2を争う魔力の高さを誇る。しかも耐久力が高く打たれ強いので、HPの低さもカバーできる

攻略ワンポイント

前回、ツマルがエレメントを使った回数によって進化することを紹介したとき、3段階目の最後の1体が謎になっていた。しかし今回、その正体が判明した！　最後の1体の名前は「ツマル神獣」。進化のさせ方は、まずツマルから白、青、緑のエレメントを125カウントして天使ツマルへ進化させる。それからさらに白、青、緑のエレメントを300カウントさせるとツマル神獣になるのだ。ツマル神獣はエレメント系最終形態なので、エレメント重視のパーティを組みたい人は育ててみよう。

レジェンド オブ ドラグーン

パーティメンバーもそろうDISC3徹底攻略！
物語はいよいよ、核心に迫る！

発売中 RPG	▶¥6,800（CD4枚組）▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、PS（9ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前号で紹介した特殊モンスターのブルーバード＆宝のつぼ。このほかにもじつは同じようなモンスターがいることが判明！ ブルーバード同様EXPが1000入る「幸運のつぼ」、さらに3000ものEXPが得られる「レインボーバード」がそれ。ただし、コイツらには遭遇するのも困難！ しかも確実に倒すために必要な「におい袋」は宝箱から手に入れる以外は、巨人の里に出現するピギーからしか手に入れられないのだ。（平田）

急展開!! 物語の核心に迫るDISC3徹底攻略!!

今回は、エンディングに向けて急展開するイベントが盛りだくさんの、DISC 3を攻略！ マップはわかりにくいところこそ少ないが、戦闘はザコ戦、ボス戦のどちらにも、これまで以上の戦略性が要求されるぞ。ザコ戦では敵モンスターの特殊能力と、ダートたちと敵の攻撃順序をしっかり把握した戦いを、そしてボス戦では戦闘突入前の下準備（Vol.131参照）を整えよう。



◀通常のザコ戦にも、しっかりとした戦略が必要に。

STORY攻略 イベントチャート

45 水の都 ファーニ S
広場で騎士たちのイベントを確認したら、宿屋で「違う」と答えて「船の使用許可証」を入手。村長の家でテオ救出の依頼を受けたら、一泊して針葉樹林へ。

▼

46 針葉樹林 B S
カムイとの1度目の遭遇では戦闘は発生せず、2度目の遭遇で戦闘に突入。針葉樹林内でデニングラード方面に進むと、ロゼとメルがパーティから離れるイベントが発生。
●入手アイテム
石化のお守り、体の清め、石化の清め、暗黒石（カムイから入手）

▼

47 水の都 ファーニ S
駐在騎士ハリスの家に行けば、テオ救出の報酬をもらえる。スターダストの回収も終わっているなら、デニングラードへ。

▼

48 針葉樹林 S
デニングラードに向けて通過。ニート、死竜山、有翼人の村への出口は使用不可能。

▼

49 王都デニングラード S
街に入って右にある教会へ行き、図書館の館長であるウーテと会話。図書館内では、仲間全員に話しかけることで、ウーテが伝説を語るイベントが発生する。

▼

50 有翼人の森 S
ロゼのオートイベント後に展開する、メル単体のイベント。森の奥まで進んでいけば、自動的に長老たちとの会話になる。

▼

51 王都デニングラード S
街の出口まで移動するとロアンナ＆セティを連れたロゼと合流。神竜王のイベント後、有翼人の森から戻ったメルも合流。

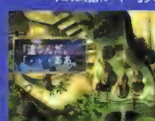
▼


◀街から出ようとすると、ロゼが戻ってくる。

45 水の都 ファーニ

▼ファーニをくまなく移動するには船が不可欠。

宿屋では正直に「違う」を選択しないと、「船の使用許可証」をもらえない。船に乗ったら、村長の家へ。



●SHOP LIST●

道具屋	
ヒールフォグ	30
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
石化の清め	30
サンダーボルト	20

武器屋	
ダンシングダガー	300
ギガントヘルム	200
戦闘靴	150
石化のお守り	400
アタックメダリオン	1000
身かわしマント	300

46 針葉樹林

HPが減少すると「魅了」を使うフォレストランナーと、「石化の弓」を使うダークエルフが手ごわい。デニングラード方面に進んで、パーティからロゼとメルがいなくなってしまう前にカムイを倒そう。


◀特殊能力を持つ敵を先に倒そう。


◀この画面になるとイベントが発生して、ロゼとメルがパーティから外れる。

BOSS! カムイ
無 HP:6000



ダートのスペシャルで全員ドラグーン化し、カムイの精神攻撃を回避。ファイナルバーストやアストラルドレインなどの攻撃魔法で、一気にダメージを与えよう。

モスドレッサー

HP:400
属性：土
特殊能力の「パワーアップ」で攻撃力、防御力を上げて攻撃してくる。

フライングラット

HP:300
属性：風
こちらの攻撃がミスになりやすい。HPが減少すると氷の魔法を使う。

ダークエルフ

HP:500
属性：闇
HPが減少すると、「石化の弓」と「爆裂の弓」を使ってくる。

手負いのくま

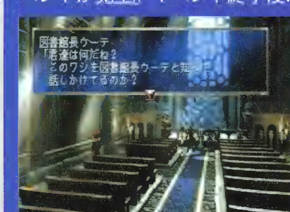
HP:700
属性：土
HPと攻撃力は高いが、特殊能力もなく、ここではいいカモ。

フォレストランナー

HP:450
属性：風
HPが減少すると使う「魅了」に注意。運が悪いとパーティ総崩れに。

49 王都デニングラード

王都に入ったら、まず入口から右のほうに向かう道を進み、教会へ。神父から神木樹についての説明を受けたら、教会の奥にいる図書館館長のウーテに話しかけて、図書館の鍵を開けてもらおう。図書館の中では、仲間全員に話しかけることで、ウーテの解釈による伝説の説明イベントが発生。イベント終了後は、オートでロゼ、メルのイベントに移行する。


◀最初に行くのは教会。奥にいるウーテに話しかければ、図書館の鍵が開いて、シナリオが進行するように。

●SHOP LIST●

道具屋	
ヒールフォグ	30
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
石化の清め	30
心の清め	20
体の清め	10
スパークネット	10
サンダーボルト	20
魔除けの香水	4

武器屋	
トマホーク	300
戦慄の槍	300
ダイヤモンドクロウ	300
鉄の胸当て	250
達人の胴着	250
入魂のはちまき	200
ジュエルクラウン	200
星屑のブーツ	150
プロテクター	200
勇気の護符	300
石化のお守り	400
伝説の鎧	10000

CHECK! スターダストは崩壊後に

デニングラードでは3個のスターダストを入手できるが、これらはすべて、神竜王によるデニングラード崩壊後に出現。最初に訪れたときには発見できない。

  ※チャート内のSはセーブポイントの有無、Bはボスキャラとの戦闘の有無を表します。また、入手アイテムにはそのマップ内で手に入るすべてのアイテムを表記してあります。

52 クリスタルパレス



▲見えにくいが「天使の祈り」はこの場所に。

女王テレサと謁見後、パーティメンバーのシェーナとミランダが入れ替わる。謁見の前後には城内を探索して、「聖者のアンク」と「天使の祈り」を入手するのも忘れないように。

NEW FACE ミランダ



新たな白銀竜のドラグーン。装備やレベル、および魔法は、シェーナのものを引き継ぐ。

54 有翼人の森

有翼人の森に入ったら、まず3Fの長老の部屋へ行こう。長老の話を聞いたら、「竜封じの杖」を手に入れるため禁断の地へ向かうことになる。見落としがちだが、住居の中には武器屋と道具屋、そしてスターダストがある。装備を整え、スターダストを入手しておこう。また、武器屋の奥にある転移装置で移動した先の、扉の中には有翼人たちが崇拝している「第7の天使の像」がある。

●SHOP LIST●

道具屋	
ヒールフォグ	30
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
心の清め	20
体の清め	10
ダークミスト	10
ブラックレイン	20

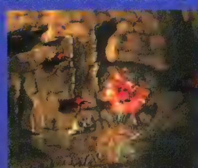
武器屋	
ウォーハンマー	300
魔力の指輪	600
精霊の指輪	600
精霊のマント	300

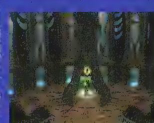


◀禁断の地の戦いに備えて、回復系アイテムと、必要なら装備も買いそろえておこう。

55 禁断の地

封印された入口周辺のスピンヘッドは、ダッシュで回避可能。各種族が描かれた入口のある部屋はまず右端の入口に入り、ギガント（左端）→ミニント（左から3番目）→ドラゴン（右から3番目）→人間（右から2番目）→有翼人（左から2番目）の順番が正解。





◀接触しないようにかわしながらの移動も可能。

◀最初は右端の転送装置から。

ノーム



HP:320
属性：土

HPが減少すると、土属性の魔法と気絶させる特殊攻撃を使ってくる。

パック



HP:380
属性：土

HP表示が黄色くなると気力低下を使うので、手早くしとめたい。

スピンヘッド



HP:480
属性：無

HPと攻撃力が高いうえに、魅了や気力低下などの特殊攻撃も持つ難敵。

フェアリー



HP:400
属性：光

こちらの攻撃が当たりにくい。HPが減少すると光属性の魔法を使用。

トッドストール



HP:160
属性：土

アディショナルさえミスしなければまず確実に倒せる。素早い点に注意。

BOSS! S.ヴァラージ

部位	属性	HP
頭	無	HP:13000
体	無	HP:20000
腕	無	HP: 5000



ヴァラージの攻撃に10ターン耐えれば、相手が自爆して自動的に勝利となる。自爆時には強力な全体攻撃を使うので、9ターン目になったら防御して備えよう。

BOSS! グランドジュエリー

属性	HP
無	HP:6000



▲SPレベルを2以上にしないように注意して、ピンポイント変身で戦え。

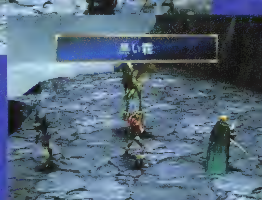
「竜封じの杖」の発動を防ぐには、SPレベル1でドラグーン化して、すぐ変身が解けるようにする。アルバートの風属性の魔法を活用せよ。

61 死竜山

マップ上の宝箱には、ヒールブリーズ、ギガントアーマー、ドラゴンヘルムといった貴重なものもあるので、少なくともこの3つを入手してから、神竜王との戦いに望みたい。出現するザコ敵には攻撃力の高いものが多いので、戦闘ではこまめに防御を使ってHPを回復し、神竜王戦まで回復アイテムを温存しておこう。また、敵のHPが少なくなると気力低下の特殊攻撃をしてくるベビードラゴンと、恐怖、魅了の特殊攻撃を持つビースティドラゴンが出現したら、集中攻撃で倒そう。



◀宝箱には貴重なアイテムも。まずはこれらを回収。



▲特殊攻撃を持つモンスター対策に、心の清め、体の清めを持ち歩こう。

BOSS! 神竜王

属性	HP
無	HP:7000



戦闘開始時に竜封じの杖が発動するので、ドラグーン化して攻撃するメリットはない。補助魔法を使うときだけドラグーン化して、あとは地道に攻撃しよう。

マイティシードラ



HP:220
属性：炎

素早いために攻撃が当たりにくい点を除けば、死竜山最弱のモンスター。

毒グモ



HP:410
属性：土

HPが減少すると武器封じを使う。攻撃順序を確認して、一気に倒せ。

ベビードラゴン



HP:300
属性：雷

HPが減少すると気力低下の特殊攻撃を使用。手早く倒したい。

ビースティドラゴン



HP:420
属性：風

HP表示が黄色くなると恐怖、赤くなると魅了の特殊攻撃を使ってくる。

ワイバーン



HP:680
属性：風

高いHPを持つが、通常の攻撃しかしかけてこないため、戦いやすい。

---

52 クリスタルパレス
テレサとの謁見後、姿を消したシェーナを捜して封印の間へ。その後、会話イベントでミランダが仲間に加わる。イベント終了後は、城内の宝箱を回収しておこう。

NEW FACE ミランダ
●入手アイテム
天使の祈り、聖者のアンク

53 針葉樹林 S
有翼人の森への通り道。最初にカムイと遭遇した地点の上の道から、有翼人の森へ。

54 有翼人の森 S
最上階で待つ長老に会えばイベントはクリア。禁断の地へと旅立つ前に、アイテムの購入とスターダストの回収をしておこう。

55 禁断の地 B S
スピンヘッドが出現する部屋の装置をすべて破壊するか、壁画の部屋からS.ヴァラージ戦を経由して、竜封じの杖の部屋へ。壁画の部屋では、右端→左端→左から3番目→右から3番目→右から2番目→左から2番目の順に転送装置に入ればOK。
●入手アイテム
心の清め、パワーアップ、踊り子の靴、マインドクラッシュ

56 有翼人の森 S
王都デニングラードに向かうために通過。

57 王都デニングラード S
イベントを進めるなら、そのままクリスタルパレスへ。崩壊したことによって、街ではスターダストが入手できるように。

58 クリスタルパレス
玉座の間まで行けば、イベントが発生して自動的にデニングラードの宿屋へ。スターダストの回収も忘れないように。

59 王都デニングラード S
宿屋でのイベント終了後、死竜山へ。神竜王との戦いに備えてアイテムを補充しよう。

60 針葉樹林 S
2度目にカムイに遭遇した地点の、マップの左から死竜山へ。
●入手アイテム
心の清め

61 死竜山 B S
マップ上のアイテムを獲得したら、神竜王との戦いへ。戦闘の前にはセーブポイントに立ち寄っておこう。
●入手アイテム
攻撃玉、ギガントアーマー、心の清め、ヒールブリーズ、ドラゴンヘルム、雲散霧消、体の清め

62 針葉樹林 S
死竜山からデニングラードに向かって通過。ニートにも立ち寄ることも可能。

63 王都デニングラード S
町に入ったらすぐに、クリスタルパレスへ向かう。

64 クリスタルパレス
テレサたちが待つ玉座のある部屋へ行くと、テレサの回想イベントが発生。

65 ガシュア氷河 B S
先に進むと道が分岐しているので、立て札に従いフランベルの塔方面へ。必要なら絶壁の左にいる商人の兄弟から買い物をし、その後、ウェンディゴと対決。

●入手アイテム
サンダーボルト、ヒートブレード、ヘビーメイス、メテオフォール、ガッシュマグマ、ダンシングレイ、朱雀の羽飾り、フェイタルブリザード、レイブツイスター

66 フランベルの塔 B S
すべてのアイテムを入手したら、最上階でロイドと対決。最上階の手前にあるセーブポイントでセーブしておこう。

●入手アイテム
スピリットリング、マジカルリング、セラピーリング

67 ガシュア氷河 S
フランベルの塔の帰りに通過するだけ。先へと進むなら雪原へ。

68 王都デニングラード S
まっすぐ抜けて帝都ベルウェブを目指せばいいが、ベルウェブのそばの崖から下に降りて、マグラート砦跡に立ち寄ることもできる。

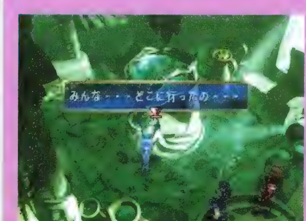
●入手アイテム
バーンナウト、バーニングウェイブ、ガッシュマグマ、マジックシールド、踊り子の指輪

69 雪原
帝都ベルウェブへ向かい、左奥の入口へ。必要ならセーブポイント付近でEXPを稼ごう。

70 マグラート砦跡 B S
砦跡の広場に進入すると、ボルターガイストとの戦闘が発生する。かなりの強敵なので、対決の前には手前のセーブポイントに立ち寄ってセーブしておきたい。

●入手アイテム
ミッドナイトテラー、フェイントハンマー、ポイズンニードル、いにしえの鎧、バニックベル

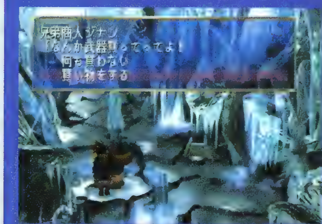
71 帝都ベルウェブ
アイテムとスターダストをすべて回収したら、ベルウェブ最下層の玉座の間で聖帝ディアスと対峙。



▲ベルウェブに魂を縛られた古のドラグーンたちを確認することもできるが、この時点ではまだ本来のイベントは発生しない。

レジェンド オブ ドラグーン

65 ガシュア氷河
フランベルの塔までには宝箱が9個もあるうえに、商人の兄弟、ジナンとヨンナンから貴重な装備を購入することもできる。氷壁を下り、竜の氷漬けの死体の上に上がるとウェンディゴとの戦闘に突入してしまうので、装備はその前に整えよう。


▲ウェンディゴ戦に備えて、ここで回復アイテムを充実させておこう。

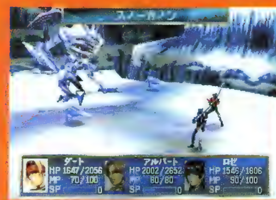
●SHOP LIST●

道具屋	
ヒールフォグ	30
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
体の清め	10
魔除けの香水	4

武器屋	
マインドクラッシュ	350
バトルアックス	350
フランベルジュ	50
猛毒の弓矢	350
セイントアーマー	300
ローブ	300
ガードメダリオン	1000

BOSS! ウェンディゴ
水 HP:6000

水属性のモンスターなので、ダートのスペシャルで全員ドラグーン化して戦えば、効率よくダメージを与えられる。ウェンディゴがスノーカノンを使ってきたら、まず両方のスノーカノンを破壊し、その後現れるハートに攻撃を与えよう。倒すには、ハートに3回の攻撃が必要。



▲スノーカノンを破壊して、そのあと出現するハートに攻撃を3回当てよう。

マンモス

HP:1600
属性：土
HPが高いうえに、HP表示が黄色になると毒霧、赤になると気絶の特殊攻撃を使ってくる。

フリージングナイト

HP:450
属性：水
そこそこの攻撃力しか持たない、戦いやすい相手。防御でHP回復を狙う場合に便利だ。

ランドスケーター

HP:390
属性：水
フリージングナイトと同様に戦いやすい相手だが、こちらの攻撃がミスになることもあるぞ。

ロッキータートル

HP:700
属性：土
防御力が高いために戦いが長引きやすいが、特に苦戦させられることもない。

アイシクルボール

HP:200
属性：水
HPが低いので、アディショナルさえきちんと決めれば、一撃で確実にしとめることも可能。

66 フランベルの塔
球状の部屋では転送装置の出口どうしのつながりさえ把握すれば、ロイドが待つ最上階まではスムーズにたどり着ける。ロイドとの対決前には、戦闘に参加するメンバー全員のSPレベルを1に調整しておきたい。なお、セーブポイントの右側にある転送装置には、ロイドとの戦闘が終わらなければ入ることができない。



▲ロイド戦の直前には、戦闘に参加するメンバーのSPレベルを1にしておこう。

BOSS! ロイド
無 HP:8000


最初に強力な全体攻撃を使ってくるので、まず防御。ドラグーン化すると即死攻撃を使ってくるので、グランドジュエリー戦同様、こまめに変身して戦おう。

CHECK! タリズマンでロイドは楽勝!!
タリズマンを装備していれば、ロイドの即死攻撃は無効。ドラグーンでいる限り即死攻撃をしてくるので、1人をオトリにしよう。


▶タリズマンがあれば、即死は無効。



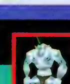
▶ドラグーンにロイドを引きつけ、攻撃だ。

69 雪原
最初にイベントで入ることになる洞窟は、クリア後に体力回復ポイントとして利用することができる。ストーリー的には通過するだけでいい場所だが、ベルウェブ方面の出口近くの崖を降りれば、マグラート砦跡に行くこともできる。


◀マグラート砦跡には、ここから行ける。

疾風いたち

HP:400
属性：風
素早さが非常に高く、2連続攻撃を使ってくることも多い。

野人

HP:900
属性：雷
高いHPを持っているため、戦闘が長引きやすい。

ホワイトエイプ

HP:600
属性：土
HPが減少すると、通常の3倍の攻撃力で攻撃してくる。

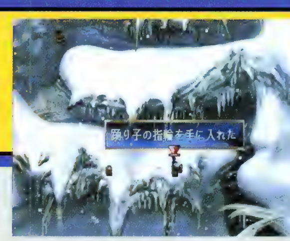
ボーリング

HP:500
属性：無
雪原で最もラクに戦えるモンスター。特殊攻撃も持たない。

ミスター・ボーンズ

HP:440
属性：闇
HPが減少すると、通常の2倍の威力を持つ攻撃に切り替わる。

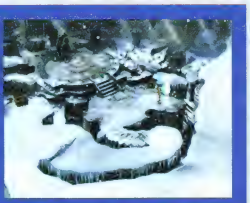
CHECK! 崖の途中の宝箱を取るには？
砦跡に向かう道中では、高台の上に置かれた宝箱を入手できる。すべての宝箱を入手するには、立て札の手前と奥の両方から降りる必要があり、手前の場合はアイコンに合わせて無視→◎→無視→◎。奥からの場合は◎→無視→◎→◎とボタンを押せばOK！



◀アクションアイコンに合わせて、ボタンを押そう。

70 マグラート砦跡

途中にある宝箱の中身を回収しつつ、中央の広場へ。ロゼの回想を見たあと、ポルターガイスト（〜ヘルム、〜アーマー、〜ソード）との戦闘になる。ストーリー本編の進行上は、立ち寄る必要もない場所だが、ポルターガイストを倒すと手に入る剣、ソウルイーターは手に入れておきたい。



▲広場の宝箱は、戦闘終了後に入手できる。

BOSS!

ポルターヘルム 水 HP:3000

ポルターアーマー 水 HP:6000

ポルターソード 水 HP:6000

ソードを倒すとソウルイーターを入手できるので、ソード、ヘルムの順に倒そう。ソードの即死攻撃にはドラグーン化で対抗、ヘルムのコマンド封じには、プロテクターを装備するか、無効になるまでひたすら耐えよう。



? 惨劇の村ニート

ダートの故郷であるニートには、チャートNo.54の有翼人の森へ向かうタイミングから行けるようになる。これといってイベントが発生する場所でもないが、スターダストが隠されているので入手しておこう。



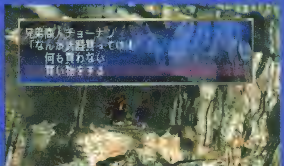


▲村の奥まで行くと、かつての黒き魔物の襲来に、この地で命を落とした人々の慰霊碑が。

◀ニートには、カムイに最初に出会った地点の下から行ける。

71 帝都ベルウェブ

ベルウェブの最下層（手前の建物から入る）に待つ聖帝ディアスに会えば、イベントが発生して物語はDISC4に移行する。ベルウェブの入口近くにいる商人の兄弟から買い物をして、奥の建物にあるスターダストを入手したら、ディアスのもとへ。



▶入口の近くには、商人の兄弟のチョーナンとサンナンがいる。貴重な装備品を見逃すな



◀ついにディアスを名乗る人物と対峙。ここでは、物語の謎が次々に明かされる。



サッキュバス
HP:550
属性：闇
素早い上に、HPが減少すると気絶、魅了の特殊攻撃も使う。



マキシマムボルト
HP:700
属性：雷
HPと攻撃力はそこそこ高いが、特殊攻撃は持っていない。



スプリングヒッター
HP:500
属性：無
HPが減少すると、アイテムを盗んでくる。倒せば奪い返せる。



ウィッチ
HP:450
属性：光
HP、攻撃力ともに低いが、防御力がかなり高いので注意。

●SHOP LIST●

武器屋	
パルチザン	400
ヘビーメイス	400
ギガントアーマー	400
活力のふんどし	300
ギガントリング	1000

道具屋	
ヒールフォグ	30
ヒールブリーズ	50
サン・ラプソディ	50
天使の祈り	30
心の清め	20
体の清め	10
魔除けの香水	4

スターダスト完全回収作戦③ 〜DISC 3〜

ストーリーがクライマックスを迎えるのに応じて、スターダスト集めもいよいよ佳境に突入。DISC3で入手できる11個をすべて集めた場合、ここまでのコンプリート個数は46個！ 完全コンプリートの50個を目指せ!!

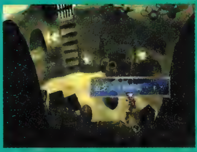
DISC 3には全11個あるぞ!

水の都ファーニ 船着き場の右の家



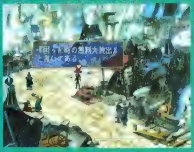
▲釣った魚を入れる「びく」の中を調べてみよう。

水の都ファーニ テオの家の滑り台下



▲上の部屋で、滑り台のストッパーを切り替えておこう。

王都デニングラード 武器道具屋前①



▲崩壊後のデニングラードで、品物が広げてある場所を探せ。

王都デニングラード 武器道具屋前②



▲①同様に、少し場所を変えて調べてみると、2個目が！

王都デニングラード 移転後の治療院



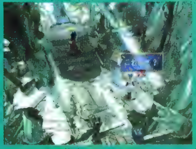
▲宿屋の上に移転した治療院で、機械を調べればOK。

クリスタルパレス 行き止まりの通路



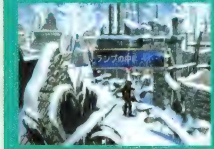
▲行き止まりになってしまった通路の、この位置で調べる。

クリスタルパレス 封印の間へ続く通路



▲左と同様に、ここも行き止まりになってしまっている。

惨劇の村ニート 入口付近のランプ



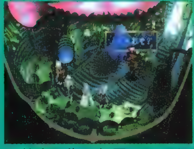
▲発見できるポイントが、非常に狭いので注意！

有翼人の森 ガラーハの部屋



▲ガラーハとの会話後に、この位置にある棚をチェック。

有翼人の森 緑色の光



▲体力回復の部屋の下にあたる部屋の、こんなところに。

帝都ベルウェブ 中央のレリーフ



▲奥の建物にある、中央にレリーフが設置された部屋。

DISC3を有利に進める4つのPoint!!

今回の締めくくりは、DISC 3を有利に、より深く進めていくためのポイントを紹介。ザコやボスとの戦闘を有利に進めたいなら、ここに書かれたポイントをチェックしてみよう。

1.入手すべき装備

死竜山にあるドラゴンヘルムと、ベルウェブにあるロゼの髪飾りは確実に入手しよう。また、ほぼ最強である伝説の鎧はデニングラードで売っている。

2.特殊モンスター

デニングラード周辺のワールドマップにはレッドバードが出現。倒せば朱雀の羽飾りが。

▼におい袋を使って倒せ。



3.オススメパーティ

フラウアストームを持つアルバートは、ボス戦の必須要員。ボスが魔法主体ならロゼかミランダ、成長していればメルを、それ以外ならハッシェルが有利。

4.SPの調節

SP量を調整すれば、ドラグーンの変身時間を調節できる。神竜王やロイドとの戦いでは、不可欠な戦略だ。



レジェンド オブ ドラグーン

サモンナイト

『サモンナイト』攻略第１弾!!　ストーリー攻略から召喚データなど、情報満載でお届け！

発売中	▶¥5,800 ▶バンプレスト
S・RPG	▶MC(1ブロック)

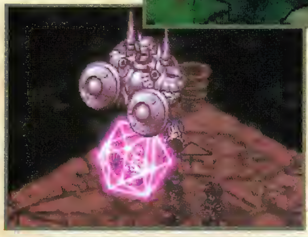
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の記事で、選択肢によるパートナーの分岐図を掲載していますが、ボクは主人公がハヤト、パートナーがカシスという組み合わせでプレイしてます。ちなみに、どのキャラを選んでも基本的なストーリーは変わらないので、好みで選んでOKです。ただ、残念なのはパートナーの名前を変更できないこと。やっぱりパートナーってくらいだから、それっぽい名前を付けたかったなぁ。たとえば〝ゆきの〟とか……ねぇ？（彼氏◯女の事情好きの小岩）

ストーリー序盤の「第０話〜第５話」までを徹底攻略!!

攻略第１回目となる今回は、ゲーム序盤の第０話〜第５話までを大攻略！　各シナリオの戦闘攻略をはじめ、ミニゲームなどの要素を徹底解説。さらに、召喚魔法データや召喚作成リストなど、充実の内容でお届けするぞ。要チェック！





▲戦闘パートも有利に展開できる戦法を解説しているので、要チェックだ。

◀今回の目玉は、なんといっても召喚魔法&アイテム作成リスト。参考にしよう。

まずは戦闘の基本を覚えよう!

戦闘では、攻撃する方向や高低差によってダメージが変化する。また、敵を複数の味方ユニットで囲むとダメージが上昇するなど、さまざまな要素が存在する。これらを上手に利用することが勝利へのカギだ。





▲基本的には敵を1体ずつ誘い出して、集中攻撃で一気に倒すのがベスト。

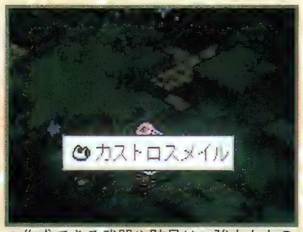
◀単独行動は厳禁！　複数のユニットで編隊を組ませて行動させよう。

召喚魔法&作成リストを大公開!!

ここでは、今回の攻略範囲内で作成可能な召喚魔法データと、アクセサリとサモナイト石の組み合わせのリストを一挙公開!!　召喚魔法によって、武器や防具を作成することも可能なので、ぜひ活用してみよう。



▲左の表で召喚魔法の効果を確認し、状況に合わせてうまく使い分けよう。



▲作成できる武器や防具は、強力なものが多い。お金も節約できて一石二鳥だ。

召喚魔法データ

名称	MP	効果範囲	効果
アーマーチャンプ	30	単体	攻撃力アップ
イビルファイア	35	単体	小威力のダメージ
がんばるにゃー	40	単体	攻撃力&防御力アップ
シャンプーライム	45	5×5マス	ステータス異常を回復する
タマス	42	単体	小威力のダメージ+暗闇
テテ	30		テテ(ユニット)を召喚する
ヒポス	42	単体	小威力のダメージ+眠り
ヒポス&タマス	70	5×5マス	中威力のダメージ+ステータス異常
ビームロイド	46	3×3マス	中威力のダメージ
プチメテオ	25	単体	小威力のダメージ
ブラックラック	64	5×5マス	中威力のダメージ+沈黙
ポワソ	30		ポワソ(ユニット)を召喚する
ミョージン	30		ミョージン(ユニット)を召喚する
やるきないにゃー	40	単体	攻撃力&防御力ダウン
ライザー	30		ライザー(ユニット)を召喚する
リプシーパピー	20	単体	HP小回復

召喚魔法&アイテム作成リスト

アイテム名	サモナイト石				
	機	鬼	霊	獣	無
青い首輪	×	竹刀	ポワソ	テテ	×
暁の腕輪	攻殻ナイフ	竹刀	怒りの鉄拳	やるきないにゃー	剣
悪魔の名刺	×	×	カルナセイバー	×	×
ウィルスガード	アーマーチャンプ	×	×	×	×
オカリナ	ベイグナード	×	×	×	プチメテオ
銀箔のボード	ガスロボット攻撃	×	×	ネオプレート	×
黒曜石の指輪	冥妖の衣	竹刀	ブラックラック	スレッショルド	唐式月弓
赤光のランプ	鉄パイプ	竹刀	怒りの鉄拳	シャンプースライム	×
鉄の冠	鉄パイプ	ベイグナード	イビルファイア	ベイグナード	ベイグナード
トゲのついた首輪	×	怒りの鉄拳	×	がんばるにゃー	×
謎の爪	×	×	×	テテ	×
ペンダント	×	×	ポワソ	×	×
勾玉	×	ミョージン	ポワソ	×	×
松のかんざし	アーマーチャンプ	カストロスメイル	ポワソ	フレイム・タン	ミョージン
燃えさかるランプ	×	×	リプシーハーピー	×	×
柔らかい骨飾り	ヒポス	タマス	タマス	ヒポス&タマス	ヒポス

CHECK POINT　ゲームを始めるその前に! 選択肢によるパートナーの変化をチェック

第２話で仲間になるパートナー（４人のうちのいずれか１人）は、冒頭に発生する選択肢によって変化する。右の図を見て、自分好みのキャラがパートナーになるように選択肢を選ぼう。

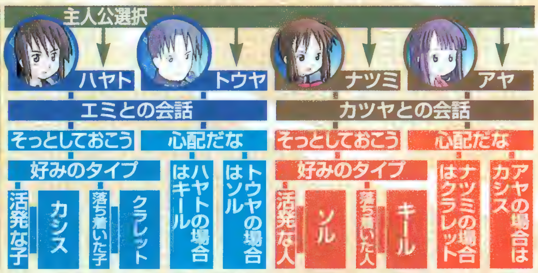
▼下校中に発生する選択肢で、パートナーが変化するのだ。





▼４人とも能力はほぼ同じなので、好みで選んでOKだ。

選択肢によるパートナーキャラの変化



第0話 プロローグ

ゲームは、現実世界の下校シーンから始まる。先にも述べたように、ここで発生する選択肢によってパートナーが決定するので、慎重に選ぼう。このあと、主人公は異世界に召喚されてしまう。ここでも、いくつかの選択肢が発生するが、基本的にはどれを選んでもOK。ストーリーが進むと戦闘に突入するぞ。



▲下校シーンから公園に切り替わると、主人公は異世界へ召喚される……。



▲主人公を襲う2人の青年。このあと戦闘に突入するぞ。

1st.Battle まずは腕試し！ 戦闘のコツをつかめ

勝利条件：敵の全滅

最初の戦闘だけに、敵はそれほど強くないが、真正面から戦うのは危険。攻撃する方向、高低差をよく考え、敵を1体ずつ誘い出して戦おう。また、待機型は基本的に「防御」がオススメ。初期設定は「反撃」になっているので、戦闘が始まったら真っ先に変更しておこう。ちなみに、戦闘に敗北（主人公が倒される）してもストーリーは進むので、腕試しのつもりで戦ってみるといいだろう。


◀この辺りで敵を待ち伏せるといいぞ。


◀敵を攻撃するときは必ず背後から！

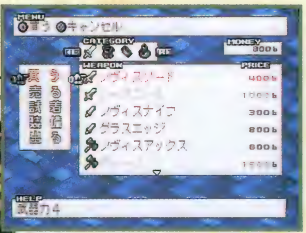
敵ユニット

街の不良×2			
HP	44	MP	36
攻撃力	61	防御力	54

第1話 最初の戦い

このシナリオからマップ上を自由に移動することが可能。いろいろな場所で人々と会話し、イベントのフラグが立つとEVENTマークが表示される。このマークが表示された場所へ移動すると戦闘が始まるので、その前にしっかり準備を整えよう。なお、1回目の戦闘イベントではガゼルが、2回目の戦闘イベントではレイドとエドスが仲間になるぞ。これで、戦力が大幅にアップするのだ。


◀1回目の戦闘でガゼル、2回目の戦闘でレイドとエドスが仲間になるぞ。


▲イベントの途中でショップへ行くことになる。しっかり装備を整えよう。

新しい仲間キャラ


●**レイド**
攻撃力、防御力が高い接近戦タイプ。常に前線に立たせて、敵の戦力を削っていこう。

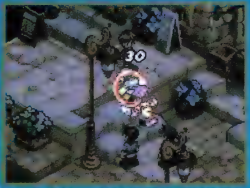

●**ガゼル**
攻撃力は低いが、遠距離から攻撃できる「投げナイフ」が装備可能。後方支援型のキャラ。


●**エドス**
HPが高く、ほかのキャラの盾になってくれる。攻撃力も高いので、前線で活躍させよう。

2nd.Battle 主人公とガゼルの2人で敵1体を集中攻撃！

勝利条件：敵の全滅

この戦闘では、主人公とガゼルの2人で戦うことになる。この時点では、主人公よりもガゼルの方が強いので、ガゼルを前線に戦うといいだろう。まずは、正面にいる短剣使いを、次に斧使いを誘い出し、1体ずつ集中攻撃で倒そう。また、自軍の初期配置が階段の上なので、地形的にも有利に展開できるはず。あとは、残りHPに注意しつつ戦おう。


▲まずは、ガゼルで敵のHPをケズり、主人公でトドメ！


▶初期配置から少し前進させて、敵を待ち伏せよう。

敵ユニット

短剣使い×2			
HP	50	MP	36
攻撃力	61	防御力	54

斧使い×1			
HP	64	MP	34
攻撃力	68	防御力	52

3rd.Battle レイドとエドスを前線におき、一気に攻めろ

勝利条件：敵リーダーの撃破

主人公、ガゼル、レイド、エドスの4人が出撃可能。この戦闘では、リーダーのバノッサを倒せばクリアとなるので、能力の高いレイドとエドスを前線に立たせ、一気に攻め込もう。その際も基本を守って1体ずつ倒していくこと。ただし、バノッサはかなり攻撃力が高いので、回復アイテムをいくつか用意することをオススメするぞ。


▲この位置にバノッサを誘い出すと楽に戦える。


▶ザコは無視して、戦力を温存しよう。

敵ユニット

短剣使い×2			
HP	57	MP	40
攻撃力	68	防御力	54

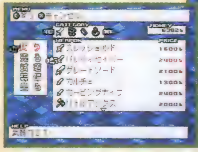
斧使い×1			
HP	72	MP	36
攻撃力	77	防御力	54

ソード使い			
HP	61	MP	45
攻撃力	80	防御力	60

バノッサ			
HP	81	MP	45
攻撃力	91	防御力	67

CHECK POINT 初心者のためのお買い物講座

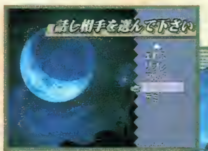
ストーリー進行に応じてショップの商品が変化することがあるぞ。とくに、アクセサリは品揃えが変化するので、買い逃すと、入手不可能になる可能性も。まずは、アクセサリを優先し、そのあと武器や防具を買いそろえていこう。


▼品揃えは、ゲーム進行によって変化するぞ。


▲魔法作成に必要なアクセサリは絶対購入！

CHECK POINT 屋根の上での楽しいひととき 気になるあの子と2人きりの会話！

第1話からシナリオの最後に、選択したキャラと会話することができる。シナリオ中に起きた事件や日常の出来事など、さまざまな話題で楽しい会話が楽しめるのだ。もちろん、キャラによって話題が違うので、好きなキャラを選ぼう。



▲キミならどのキャラと会話する？



▼あの子とより親密になれるチャンスかも……？

第2話 その名を知る者

アジトマップをガゼルの部屋→台所→玄関の順に移動すると、玄関にEVENTマークが表示される。イベント発生後は、2回連続で戦闘に突入するので、あらかじめショップで装備品やアイテムを買いそろえておくこと。また、この時点から召喚作成が可能になっているので、召喚魔法データと召喚作成リスト（P.76）を参考にいろいろ試してみることをオススメするぞ。ちなみに、2回目の戦闘からパートナーキャラが仲間として登場する。



▲会話によってはアイテムがもらえることも。

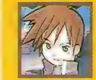


▲「持って帰ろう」を選ぶと謎の爪が手に入るぞ。



▶準備が整ったら玄関へ移動しよう。

新しい仲間キャラ



●ソル
MPとINTが高い魔法タイプのキャラ。攻撃力もそこそこ高いので、前線で戦わせても可。



●キール
能力はソルとほぼ同じ。やはり魔法を得意とするタイプで、召喚魔法を3つまで装備可能。



●カシス
召喚魔法を3つまで装備することが可能。MPも高いので、後方から魔法を使わせよう。



●クラレット
MPが高い魔法タイプのキャラ。能力的にはカシスとほぼ同じだが、若干攻撃力が劣る。

CHECK POINT フリーバトルエリアでレベルアップ

このシナリオから、自由に敵と戦えるフリーバトルエリアが利用可能になる。何度でも利用できるので、経験値稼ぎにはピッタリ。また、ストーリーが進むと選択できるエリアが増えていくので、こまめにチェックしよう。



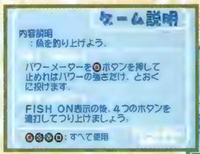
▼このエリアに出現する敵の平均レベルは6。



▲戦闘に勝利すればアイテムも入手できるのだ。

CHECK POINT 釣りゲームでお金稼ぎ!!

台所でリプレと会話すると、ミニゲームの〝釣りゲーム〟がプレイできるぞ。しかも、このゲームでは、釣った獲物（魚や宝箱など）に応じてお金をゲットできるのだ。このチャンスを逃さず、より多くの獲物を釣り上げよう！



▲最初に操作法が表示される。要チェック！

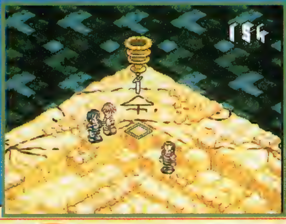


▼連打あるのみ。釣って釣って釣りまくれ！

4th.Battle いち早く高台へ上り戦闘を有利に展開！

勝利条件：敵の全滅

自軍の初期配置が低い位置になるため、正面から戦うのは地形的に不利。まずは、自軍ユニットをマップ左端に沿って高台へ移動させることが先決だ。その後、レイドとエドスを先頭に1体ずつ集中攻撃で倒していけば、楽にクリアできるハズ。



◀ココが地形的に有利。すばやく移動させよう。

敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
斧使い×3	81	38	87	60
ソード使い×1	68	48	96	68
剣使い×1	72	46	98	72

5th.Battle 基本を守って戦えば楽勝！

勝利条件：敵の全滅

この戦闘は敵に囲まれた状態から始まるため、集中攻撃を受ける危険性が高い。そうならないためにも、まず1ターン目に自軍ユニットを画面下へ後退させ、そのあと敵を1体ずつ誘い出そう。その際は、やはりレイドとエドスを前線に立たせて戦うのがベストだ。



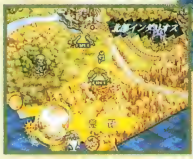
◀バノッサは全員の集中攻撃で一気に倒せ！

敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
短剣使い×2	72	46	87	70
斧使い×2	89	42	96	68
ソード使い×2	84	51	101	74
バノッサ	101	54	110	85

第3話 金の派閥

EVENTマークが最初から表示されており、街マップのアルク川へ移動すると戦闘イベントに突入する。また、このシナリオから2つのフリーバトルエリアが増えているので、ぜひ利用してみよう。



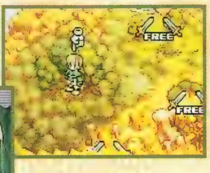
▲アルク川の場所はココ。準備はOK？



◀街の外にフリーバトルエリアが増えているぞ。

CHECK POINT ガレフの森でスウォンと会おう

街の外にあるガレフの森へ移動すると、スウォンという少年と出会うことができる。このとき彼は、「凶暴な獣がいるから森には近づくな」と主人公に警告して、その場を去ってしまうのだが……。



▶ガレフの森はココ。一目で分かるはずだ。



▼この少年は一体何者なのだろうか……？

6th.Battle ユニットタイプの召喚モンスターを呼ぼう！

勝利条件：敵の全滅

この戦闘でやっかいなのは、魔精タケシーとイムラン。この2体は強力な魔法を使うので、ユニットタイプの召喚モンスターを盾代わりにして、そのスキに主人公たちで一気に倒そう。





◀▲うかつに近寄ると大ダメージを受けるぞ。

敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
剣兵×2	79	48	105	78
ソード兵×2	74	51	101	74
弓兵×1	60	51	114	64
魔精タケシー×1	78	54	112	92
イムラン	105	58	110	85

サモンナイト

第4話 さまよう拳

このシナリオも第3話と同じく、最初からEVENTマークが表示されており、繁華街へ移動すると戦闘イベントへ突入する。また、このシナリオからショップの商品（武器、防具、アクセサリ）が変わっているので、1度はのぞいてみよう。値段は高いが、強力なものばかりなので、戦闘前に装備を整えておこう。



▲イベント後にジンガが仲間になるのだ。

新しい仲間キャラ


●ジンガ
接近戦タイプのキャラ。HPを回復する特殊能力【ストラ】も使えるので、主力として育てよう。

7th.Battle 1体ずつ確実に倒しながら進軍しよう

勝利条件：敵の全滅

この時点になると、ザコ敵もかなり手強い。敵は1体ずつマップのあちこちに散開しているので、1体ずつ倒していこう。ただ、弓使いは射程範囲が広く、非常にやっかいなので、召喚魔法を駆使して早めに倒しておくこと。バノッサも同様に魔法を使って攻撃しよう。


◀弓使いはHPが低いので、速攻で倒せ！

敵ユニット

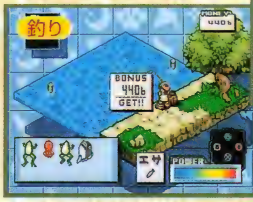
ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
短剣使い×2	87	51	135	101
斧使い×2	106	46	149	98
弓使い×1	76	46	134	90
バノッサ	112	62	150	112

CHECK POINT 新たなミニゲームがプレイ可能!!

街マップの南スラムでは、新たなミニゲーム“ねこの仕草当て”がプレイ可能。また、アルク川でも“釣り”がいつでも遊べるようになっている。ねこの仕草当ては釣りに必要なエサを、釣りはお金を獲得できるので、どちらのミニゲームも積極的に遊んでみよう。



▲まずは、このミニゲームでエサをゲットして……。



◀釣りでお金を獲得！　何度でも遊べるので、バシバシ稼ごう。

CHECK POINT フリーバトルエリアでサモナイト石を集めよう

フリーバトルエリアの「召喚儀式跡」で戦闘に勝利すると、各種サモナイト石が1個ずつ入手できる。この先、多くのアクセサリが手に入ることを考えて、できるだけサモナイト石を集めておこう。また、目当ての召喚魔法や武器も作成して、戦力を強化しよう。



◀戦闘に勝利してサモナイト石をゲット！　根気よく集めるべし。


▲敵のレベルが高いので、こちらも平均レベル10はほしいところ。

第5話 追憶の荒野

最初からアジトマップの部屋3にEVENTマークが表示されているぞ。ショップで装備やアイテムを購入して準備が整ったら、さっそく部屋3へ移動しよう。ちなみに、ラムダはこのシナリオのみの仲間キャラで、戦闘が終了すると仲間から外れてしまう。そこで、彼が装備している強力な武器と防具をレイドに装備させてしまうのも1つの手だぞ。

▼「そうだな……」を選択するとイベントが進む。





◀ラムダはこの戦闘のみ参戦する、助っ人キャラ。

新しい仲間キャラ


●ラムダ
レイドと同じタイプの接近戦タイプ。攻撃力と防御力が高いので、常に前線で戦わせよう。

8th.Battle 主人公とパートナーに回復系の召喚魔法を装備せよ!

勝利条件：敵の全滅

この戦闘では、主人公、パートナーキャラ、ラムダの3人で戦うことになる。それに対して、敵の数はかなり多い。長期戦は必至なので、主人公とパートナーキャラに回復系の召喚魔法を装備させておこう。


◀残りHPが少ないときは、すぐに回復魔法を使え！

▼ラムダと主人公の集中攻撃で敵を倒せ。




▲念のため、回復アイテムも用意しておこう。

敵ユニット

ユニット	HP	MP	攻撃力	防御力
短剣使い×4	105	60	159	131
斧使い×4	123	52	168	122

CHECK POINT ガレフの森に再びスウォンが!!

ガレフの森では、第3話で登場したスウォンと再び会うことができる。彼は、この森に出現する獣【朱のガレフ】に父親を殺され、その復讐のために森を訪れているのだという。そして、このとき復讐を手伝うかどうかの選択肢が発生する。キミはどうする？



▲父親の仇を討つため、スウォンはたった1人で森を訪れる。



◀スウォンの仇討ちを手伝うべきか？　それとも……。

CHECK POINT 好感度によってリプレとの会話が変化!

アジトの仲間たちには、隠しパラメータとして好感度が設定されている。そして、このシナリオではリプレの好感度が一定値に達していると、屋根の上での会話が通常とは異なる内容に変化するのだ。ほかのキャラとの会話も、好感度や条件によって変化するぞ。



◀ここでリプレを選んで会話してみよう。



▲好感度に関する詳細は、次号以降で紹介するぞ。

クラッシュ・バンディクー レーシング

やり込むほどに楽しくなる、奥の深い『ＣＢＲ』。
攻略に役立つテクを盛りだくさんにお届けだ！

発売中 RCG	▶¥5,800 ▶SCEI
	▶MC（１ブロック）、AC（DS対応）、MT（最大４人）、NC

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『クラッシュ』シリーズでは、やり込むほどにさまざまなモード（またはステージやコース）が登場して、どんどん楽しみが増えていくのが好評だった。シリーズ初のRCGである『CBR』でもそんな魅力は健在だけど、残念ながら今回はまだ隠し要素の詳しい内容や出現条件は内緒なのだ（ゴメンね）。これらの情報は、次号以降でまとめてお教えする予定だけど、待ちきれない人は自分でいろいろ探してみよう。（城イドム）

ショートカット＆テクを駆使して高記録を叩き出せ！

発売から１カ月が経過した『CBR』だけど、完成度の高さに加えて、奥の深さもピカイチのRCGなので、まだまだ熱中している読者も多いことだろう。そんな人のために、今回の攻略では、走りを極めるうえで絶対に役立つテクを解説していくぞ。どれもこれも知らないと確実に差が出てしまう重要なテクばかりなので、キミの走りをより高度にステップアップさせるためにも、ぜひチェックしておこう。また、タイムアタックだけに限らず、対人や対COMを想定した攻略にも触れているので、対戦形式のモードでアツくなっている人も要チェックだ。

あの“ニセクラッシュ”もレース大会に参加!?

ゲジゲジ眉毛と飛び出した歯がトレードマーク（？）のニセクラッシュ君。テレビコマーシャルなどでひそかな人気を集めているこのキャラも、どうやら『CBR』のカートレース大会に参加しているらしいとの情報が飛び込んできたぞ。クラッシュを密かにライバル視している彼が、いったいどんな形でレースに参加してくるのやら……。またニセクラッシュは、ゲーム中のライバルキャラとしてだけでなく、シリーズ恒例のとあるオマケの中でも、その雄姿を見せてくれるらしい。これらの噂の真相や、いかに!?



初心者から上級者まで使えるちょっとおトクなテクを伝授!!

まず最初に、どんな腕前の人にも役立つ基本テクニックから確認していくことにしよう。高等テクというほどでもない、ちょっとしたテクではあるけど、使い方しだいでいろいろな局面で効果を発揮させられるものばかりだ。しっかり自分のものにしておこう。

テク1 リスタートでダッシュ！

コース外への落下などで改めてリスタートするときには、下のような操作でダッシュをかけてみよう。なお、アクセルを押し始めるタイミングは、誌面では伝えづらいが、下の写真を参考にガンバって欲しい。



▲このタイミングでアクセルを押し始める。



▼タコメーターが振りきった瞬間にアクセルを押し直す。



▲リスタートがターボー並のダッシュになるぞ。

テク2 ブレーキングドリフトをマスター！

高速で走行しているときに、いったんアクセルをオフにして、ブレーキを入れながら✚キー右（または左）で、180度のドリフトをかけられる。ドリフトが終わる直前ぐらいにアクセルを入れ直し、減速を最小限にとどめるのが操作のコツだ。「つぎはぎスカイウェイ」のヘアピンコーナー（写真）でも有効だけど、「みんなでバトル」モードでも何かと役に立つぞ。



▲ヘアピンにジャンプで突入！着地と同時にターンへ入る。



▲ブレーキを入れながら、✚キー左を押して、一気に方向転換。



▶すばやくアクセルを入れ直して、すぐに加速を始めよう。

テク3 アイテムの使い方を工夫する

対戦モードではアイテムが勝敗に大きく影響するけど、中でもコース上に置いて使うアイテムは、使い方しだいでその効果が大きく変わってくる。右の写真の例を参考に、相手を引っかけやすいアイテムの使い方を研究してみよう。



◀１P側のクラッシュが、木箱の奥に「ばくだん箱」を設置。





▼２P側のコルテックスからは「ばくだん箱」は発見しづらい。



テク4 ボス戦ではラストにかけろ！

「おはなしモード」のボスは、こちらが接近する（または追い越す）のに応じてスピードをアップさせる性質がある。それを逆手にとって、序盤は適度に距離を保ちながら追走し、ゴール前で一気に勝負をかければ、意外とアッサリ勝てるぞ。



◀序盤では抑え目に走る。ミサイルの温存もお忘れなく。



▼３周目の終盤でミサイルを撃ち込み、一気に追い越そう。

ショートカットを大研究!!その利用方法を徹底解明

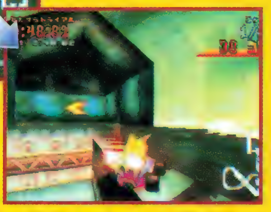
コースに設けられた近道を探し出して、走行距離を短縮させるテクニック、「ショートカット」。ここではそんなショートカットにスポットを当てて、全コースのショートカットポイントを総チェックしていくことにしよう。

ショートカットの基本形1
小ジャンプで距離を縮める

L1ボタン（R1ボタン）を押したときのカートの小ジャンプで落下ポイントの端を跳び越えれば、わずかながらショートカットできるぞ。タイムアタックではこういった地道な努力も重要なので、「スーパー かそくトンネル」にある落下ポイント（写真）近くを走り抜けるときや、内側に壁の設けられていない90度コーナーなどで利用してみよう。



▲落下ポイントの手前で小ジャンプ。



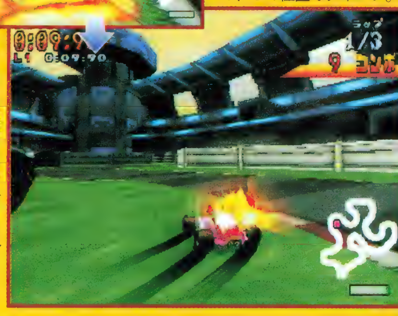
▶落下ポイントの端を跳び越えらえる。

ショートカットの基本形2
コースの路肩に切りこむ

コース外が荒れ地の場合、その荒れ地に強引に進入して、ショートカットを狙う手もある。ただし無闇に荒れ地に進入しても、無駄に減速するだけなので注意すること。進入前と進入中にターボを使うなどしてスピードを維持するか、アクアクまたはウカウカ（装備中、地形による減速を無効にできる）を利用するなどの工夫が必要になるぞ。



◀「ドリフトアリーナ」の、この位置でジャンプ。



▶そのままドリフト（ターボ）につなげば、大幅なショートカットに！

ショートカットの基本形3
大ジャンプを利用する

登り坂から加速床を使って大ジャンプするときには、跳ぶ方向に注意。例えば「どっきり！ カチカチパパぐま」での大ジャンプ地点（連続写真）では、右方向にジャンプした方が利口なのだ。





▲加速床には、斜め方向を向いて進入し、大ジャンプにつなげる。



▶着地と同時にドリフト。無理な体勢からのコースアウトを回避だ。

▲空中でも、✚キー左右で車体の流れる方向は調整できるぞ。

基本形を除く、全コースのショートカットポイントを総チェック

みなみのしま エリア

タスマニア だいばくそう
水たまりのへりからジャンプにつなぐ

スタート地点少し先の水たまりは、縁が斜面になっている。ここから連続写真のようにジャンプすれば、前方の高台に跳び乗れるぞ。ただし、水たまりを突っ切るときには、水の抵抗による減速が生じてしまう。十分なスピードをキープしたまま跳ぶようにすること。





▲水たまりの縁から、タイミングよくジャンプ。

◀高台に跳び乗れる。この先の木の橋に直行だ！

番 外 編

コース外(？)を冒険できるぞ

左のショートカットで紹介している高台にはちょっとした秘密がある。この高台の右手には、高台続きに木の橋が設置されていて、そのまま橋を渡っていくと、コルテックスの海賊船に乗り込むことができるのだ。実質的な意味はまったくないけど、たまにはこうしてコース外を冒険してみるのも悪くないぞ。





▲高台からは、右手に橋が伸びている。

◀橋の先には、海賊船が待ち受けているぞ。

みなみのしま エリア

タスマニア だいばくそう
船から大ジャンプ!

コース中盤の船は、連続写真のように大ジャンプに利用できる。実際にはあまり有効なラインどりではないけど、ドリフトターボを使いこなせてない初心者には有効かも？







▶ジャンプ（ジャンプターボ）につなごう。

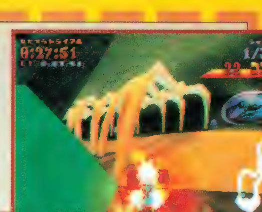
▲コース外側に向かってラインをとる。

◀斜面になった、船の甲板を登ろう。

みなみのしま エリア

ホネホネ かいていトンネル
トンネルの左側へ大ジャンプ!

ホネホネトンネルでは、内側の荒れ地を抜けた方が走行距離も短くてすむ。普通のショートカットと違うのは、荒れ地への進入を、その手前の段差からジャンプを使って行う点。あらかじめ十分に加速しておいて、ジャンプの飛距離をできるだけ長くするのがポイントだ。





▲勢いよく段差の端からジャンプしよう。

◀荒れ地はターボをかけながら一気に抜ける。

DPSコロシアムで記録募集中!!

DPSでは『CBR』の「ひたすらトライアル」で読者が出してくれたベストタイムを大募集しているぞ。詳しいことは122〜123ページに掲載してあるので、参加を希望する人はチェック!

みなみのしま エリア

カメカメ せいてつじょ

カメの背中を使って大ジャンプ

1つの水たまりに2匹ずつ生息しているカメは、交互に背中を出したり引っ込めたりしている（このタイミングは実際のゲーム中で判断するしかないぞ）。このとき、背中を出しているカメにR1ボタン（またはL1ボタン）を押し続けたまま乗り上げると、大ジャンプできる。



▲背中を出したカメをめがけて、突っ込む。

◀大ジャンプになり、着地したときにターボだ！

みなみのしま エリア

カメカメ せいてつじょ

ショートカット必須アイテム アクアク

鍾乳石のすき間をスリぬける

スタート地点から数えて1つ目の水たまりの先には、左コーナーがある。この左コーナーの手前は鍾乳石が集まって壁のようになっているけど、実はこの鍾乳石の間は通り抜けられるのだ。ただし道が悪いので、アクアク（またはウカウカ）がないとつらいぞ。



◀鍾乳石の間を抜けられる。

みなみのしま エリア

ハイスピード ちかすいどう

ジャンプから隠しコースに着地

スタート地点の少し先に、2つ並んだトンネルがあるけど、ここでは右のトンネルに入ろう。その先の加速床でジャンプするときには、正面に跳ばずに、右側に見えるトンネルに向かうようにする。このルートを通った方が、普通に走るよりも少しだけ近道になるのだ。



▲右手に向かってジャンプしよう。

◀そのまま、右側のトンネルに入ればOK。

みなみのしま エリア

ハイスピード ちかすいどう

隠しコースに進入しよう

ハーフパイプ状のコースには、右手の壁に隠し通路がある。簡単には進入できないけど、連続写真のようにハーフパイプ状の地形をうまく使えば、ジャンプで入り込めるぞ。



▶この鉄橋で、右側に飛び降りた方が近道だ。

▲隠しコース入口には、左側から垂直に向かう。

◀半円の地形（斜面）を利用してジャンプ！

こだいのいせき エリア

あめふり ボワボワいせき

ショートカット必須アイテム ドクロばくだん アクアク

アイテムで隠しコースの扉を開くべし！

コース中盤にある「顔の石像」の下には、隠しコースの入口が隠されている。この入口の扉は、前方に投げられる攻撃系アイテム（ドクロばくだんほか、種類は問わない）か、アクアク（またはウカウカ）を使っての体当たりで、開けることができる（一定時間で閉じる）。



◀入口の扉をアイテムで攻撃。

こだいのいせき エリア

ひとくいばな テンプル

S字コーナーをジャンプでショートカット

S字コーナーでは、写真のようにコース外に大ジャンプすることで大胆なショートカットができるぞ。ただし、十分に加速しておかないと、ジャンプが届かないので注意！



▶これでS字コーナーの先までひとっ跳びだ。

▲壁の取り払われた、この場所からジャンプ。

◀支柱に着地。素早く、2回目のジャンプへ！

こだいのいせき エリア

ひとくいばな テンプル

左手の隠しコースに進入しよう

S字コーナーの先には、コースの左側にジャンプで進入できる隠しコースが設けられている。このルートは、それ自体たいしたショートカットにならないけど、このあとのショートカットにつなげるルートとして、とても重要な存在になっているのだ。覚えておこう。



▲この位置からジャンプすればOK。

◀その先（トンネルの天井）に飛び降りる。

こだいのいせき エリア

ひとくいばな テンプル

塀を使って究極ジャンプを決めよう

左のショートカートでトンネルの天井に到着したら、コース右側の塀の上にジャンプで跳び乗ろう。十分な加速はもちろん、ジャンプする位置と向きが正しくないと跳び乗れないぞ。そのまま塀づたいに進んでから右手にジャンプすれば、スタート地点に一気に到着できる。



▲塀の上に向かって、ジャンプせよ！

◀スタート地点に向かって再びジャンプ。

募集コースワンポイントアドバイス「ひとくいばな テンプル」

難易度の高いショートカットポイントがひしめく、上級者専用のコース。3周すべてでショートカットを成功させられるかが大きな課題になる。優勝を狙うには、さらにショートカット（ジャンプ）の失敗と隣合わせのシビアなライン取りを見極める必要があるぞ。

こだいのいせき エリア
かっとび アルマジロけいこく
水たまりのへりからジャンプにつなぐ

コース上の水たまりは、「タスマニア だいばくそう」と同じように縁が斜面になっている。その斜面を利用して大ジャンプからジャンプターボにつないでいこう。ただし、水たまりへの進入は減速のもとなので、進入する直前にもジャンプしておくのをお忘れなく。



▲水たまりの端ギリギリからジャンプ。



◀大ジャンプからジャンプターボにつなぐ。

ツルツルゆきやま エリア
ゆきやま おおいわサーキット
岩と岩の間をスリ抜けてしまおう

スタート地点すぐあとの左コーナーの手前（写真の場所）には、岩と岩の間を通り抜けられるルートが隠されている。雪山コースの荒れ地は、ほかのコースの荒れ地に比べて減速は少ない。十分に加速していれば、そのまま走り抜けたとしても普通に走るよりも早いぞ。



▲地面の凹凸を利用してジャンプ。



◀ジャンプターボをかけながら脱出する。

ツルツルゆきやま エリア
ゆきやま おおいわサーキット
湖をジャンプで越える

大岩トラップの先にある湖は、十分に加速していれば跳び越えることができる。スピードとジャンプするタイミング、そして進入する角度が大切なので、何度も練習しよう。



▲氷の湖で、ドリフトターボをかけておく。



◀加速したままこの位置からジャンプ。



▶見事、湖を跳び越えられるぞ。

ツルツルゆきやま エリア
ゆきやま おおいわサーキット
湖の先でショートカット

湖の先にもショートカットはあるぞ（アクアクかウカウカが必要）。左のショートカットほどのタイム短縮は望めないものの、左よりも成功させやすいメリットがある。

ショートカット必須アイテム
アクアク





▲この場所から荒れ地に進入する。



◀小屋の手前までショートカットできるのだ。

ツルツルゆきやま エリア
はぐるま トロッコこうざん
トロッコの線路に強引に進入！

ショートカット必須アイテム
アクアク



写真の位置からトロッコの線路に進入すると、そのままトロッコ専用のトンネルを抜けて、ちょっとしたショートカットができる。ただし、線路上は減速必至だし、この隠しコースの長さも結構あるため、アクアクかウカウカがないと、実際にはまったく利用価値がない。



◀トンネルから中に入れるぞ。

ツルツルゆきやま エリア
どっきり カチカチパパぐま
壁をジャンプで跳び越えてしまおう

長いトンネルの中で十分に加速しておいて、トンネル出口付近の上り坂からジャンプしてみよう。成功すれば、このトンネル正面にある塀を跳び越えられるぞ。着地するときにカートを左側に向けておいて、着地後すぐに加速床に向かえるようにしておくとベストだ。



▲スピードに乗った状態でジャンプしよう。



◀成功すれば、塀を跳び越えられるぞ。

そらとぶようさい エリア
クモクモ キャッスル
ジャンプでショートカット用コースに進入！

ステンドグラスに飾られた建物の中に、ショートカット用のコースが用意されている。ここへは、写真のようにターベストの状態でジャンプしないと進入できないぞ。また、ショートカット用コースに進入したあと、左に曲がるのが遅れるとコースアウトしてしまうので注意。



▲この位置から、思い切ってジャンプ。



◀続いて、すぐに左に曲がる準備を始める。

そらとぶようさい エリア
つぎはぎ スカイウェイ
逆走ジャンプで塀を飛び越える

このコースには、塀でコースが区切られた場所があるけど、ここでは連続写真にあるようなショートカットができる。普通に走るよりも10秒近くもタイム短縮が可能だぞ！



▲この左コーナーを前にしてUターン。



◀逆走しながら、坂の頂点からジャンプ。



▶着地と同時に再びUターンをしよう。

募集コースワンポイントアドバイス「ホネホネ かいていトンネル」

走りやすいコースなので、初心者でも参加しやすいはず。できるだけ、ターボを切らさずに走るのが大切だ。ドリフト中の車体制御（✚キー左右で進行方向を調整できる）や、ドリフトをかけるタイミング（心持ち早めたり、遅めにしたりできる）を工夫しよう。

チョコボスタリオン

目の前の牧場経営と、長期的な配合計画にお悩みのあなたに贈る、データ攻略!!

発売中 SLG ▶¥4,800 ▶スクウェア ▶MC（9ブロック）、PS（5ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームって、単にチョコボが好きで手を出したという人には難しいんじゃないかな？と、初プレイからだいぶたった今でも思いますね。もちろん、何も考えなくても１代目のチョコボでＧＩを勝った人もいるでしょう。でも、血統を１から計画的に構成するのは本当に大変。苦労する人がほとんどでしょう。今回の記事を参考にして、快適なチョコスタライフを送ってほしいです。（夢見心地なfool）

強いチョコボの作り方と効率のいい牧場経営の方法教えます!!

配合時に考えておくこと

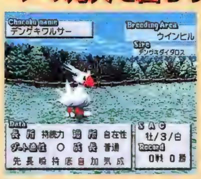
このゲームは血統を構築することの難しさと奥深さが体験できる競走羽育成SLG。他の競馬SLGと違い、単にそのときだけの強い競走羽を作ればいいわけではなく、孫の代、ひ孫の代へと血統を広げていかなくては意味がないのだ。ニックス、アウトブリード、インブリードを使って、いかにして能力を高めていくか？ 先々へつなげていくための効果的な配合方法をまずは覚えよう。



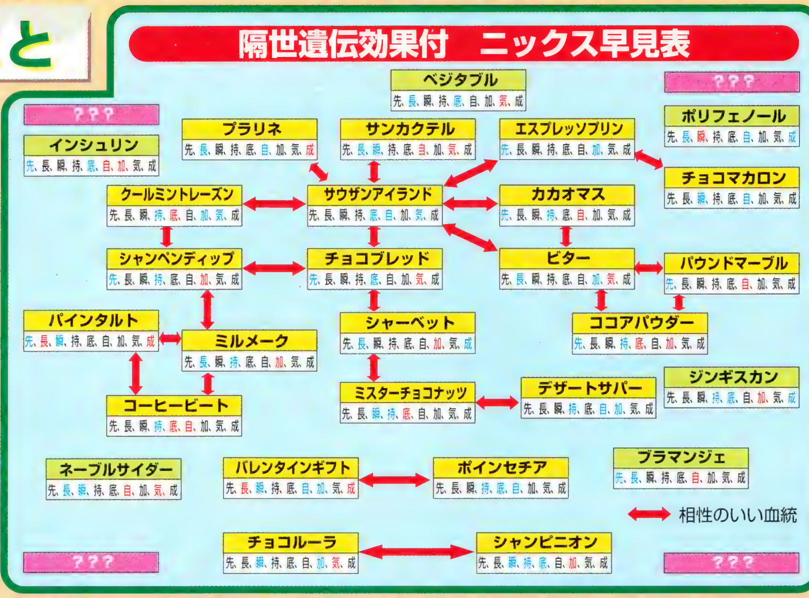
◀GＩを3勝以上するとメモリアルチョコボになるぞ！

ポイント① 隔世遺伝パラメータの充実を図ろう

右の写真のData欄の一番下にある、９つの文字が隔世遺伝パラメータ。青色がプラス効果、赤色がマイナス効果、灰色が効果がないことを表している。種牡羽と繁殖牝羽の両方にこのパラメータがあるので、足りない能力を補いながら、青色が多くなるように配合しよう。

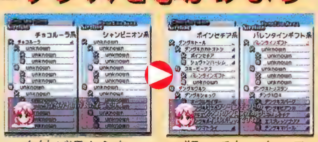


隔世遺伝効果付　ニックス早見表



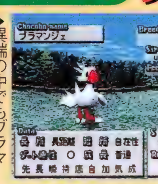
ポイント② 先々につなげるニックスを心がけよう

ニックスは気軽にできる配合理論。だけど、序盤の隔世遺伝パラメータの青い部分が少ないときにしても効果は薄い。まずは、優秀なパラメータを持つ種牡羽か繁殖牝羽を作ろう。それらにサウザンアイランド系のチョコボを付けてニックスを成立させることが第１目標。そこからのニックス展開は、かなり楽になるはずだ。



▲血統が埋まらない序盤では効果が薄い。　▲狙ってないクロスに気を付けよう！

ポイント③ 異端の血を入れておこう



▶異端の中でもブラマンジェはオススメ！

マイナス効果の少ない種牡羽を優先的に付けすぎたり、ニックスできる同じ系統ばかりをカップリングすると血の行き詰まりが起こる。そこでニックスできない系統のインシュリン、ベジタブル、ポリフェノール、ジンギスカン、ネーブルサイダー、ブラマンジェらを意図的に挟もう。クロスを増やしすぎないことが大切だ。

チョコボの能力の見極め方 売り値編

仔チョコボの売り値で、競走羽としての潜在能力の高さがある程度わかる。50ギル台、60ギル台では重賞を勝つのも難しいが、70ギル台後半くらいから、ＧＩを勝ち負けできる。80ギル台以降ならば、早熟成長で勝ち上がりに失敗でもしない限り、ＧＩの１勝は堅いぞ。



◀80ギルを超えると、GＩも夢じゃない。

能力と評価の関係

仔チョコボの値段		名前	主な戦績	引退後の値段	隔世遺伝パラメータ
60ギル台	61ギル	デンゲキサーカス(♀)	5戦1勝、トータル賞金880ギル	2880ギル	先、長、瞬、持、底、自、加、気、成
	68ギル	デンゲキグリフォン(♂)	14戦4勝、トータル賞金6180ギル	--	先、長、瞬、持、底、自、加、気、成
70ギル台	71ギル	デンゲキワルツ(♀)	18戦5勝、トータル賞金6680ギル	2840ギル	先、長、瞬、持、底、自、加、気、成
	72ギル	デンゲキカンパニー(♂)	10戦5勝、トータル賞金7510ギル	--	先、長、瞬、持、底、自、加、気、成
	79ギル	デンゲキセシリー(♀)	9戦8勝、タイタンS(GＩ)、重賞5賞	3145ギル	先、長、瞬、持、底、自、加、気、成
80ギル台	80ギル	デンゲキプラチナ(♀)	ミスリル賞(GＩ)、ラムウステークス(GＩ)、2着	3246ギル	先、長、瞬、持、底、自、加、気、成
	82ギル	デンゲキクルーザー(♂)	16戦5勝、トータル賞金7220ギル	--	先、長、瞬、持、底、自、加、気、成
	89ギル	デンゲキファルシオン(♂)	チョコボダービー(GＩ)、バハムート記念(GＩ)	--	先、長、瞬、持、底、自、加、気、成

ポイント① チョコボを育てるときの基準

50、60ギル台の仔チョコボを走らせるのは強いチョコボを作るときには時間のムダ。現役の強い競走羽を育てたいときは70ギル以上を目安に考えよう。



▲この値段だと競走羽としては、ちょっとつらい。

ポイント② 引退後の評価について

売り値が低くても父、母になると価値が上がるチョコボもいる。繁殖に回すまでパラメータの確認はできないので、それまで牧場におこう。



◀マイナス効果の赤があっても、全体に青が多ければ繁殖入り。

CHECK 賢い牧場経営のやり方 財テク編

売り値が低く、パラメータも悪くても牝羽は資金面で役立つ。３歳時に繁殖入りしてすぐに売ると2000ギルくらいもうかる。



▼価値が2880ギルに高騰、売ろう！

▲たったの61ギルの価値のチョコボ。

チョコボの能力の見極め方 コメント編

シロマの能力コメント

牧場秘書のシロマが教えてくれるコメントはチョコボの競走羽の基礎能力だ。１歳時、２歳時前半（１～６月）、２歳時後半（７～12月）の３段階でコメントをもらえる。同じ週でも、能力コメントはランダムで入れ替わるので何回も確認するようにしよう！



◀一見気性が悪そうなコメントだが、先行力の高さを表す。

時期	能力	高↑低	コメント
1歳時のコメント	瞬発力	高	走るために生まれてきたというカンジですよ
			かなり走るのが楽しいようですね
			走るのは好きみたいですね
		低	んー、良く言えばのんびり走っていますね
	長距離	高	んー、いつまででも走りそうなくらいタフですね
			なかなかバテませんね　スタミナは充分ありそうです
			それなりに走ってそれなりに休みますね
		低	ちょっと走ると休んじゃうところがあります
2歳時のコメント（1～6月）	持続力	高	ものすごい脚をもっていそうです
			長くいい脚を使えそうです
			そこそこのびる脚を持っていそうです
		低	一瞬の切れはありそうですね
	先行力	高	自分が先頭でないとイヤみたいですね
			前へ前へ行きたがるところがありますね
			後ろからジリジリくるような走りをしますね
		低	じっくりかまえて走るようなところがあります
2歳時のコメント（7～12月）	加速力	高	すごい瞬発力をみせる時がありますね
			いい加速力を持っていそうですね
			どうやら後方からじわじわとのびてくるタイプのようです
		低	んー、エンジンがかかるのはおそいようですね
	自在性	高	ポジション取りのセンスはなかなかのものですね
			走りを見ているとすかさず好位置とりますね
			んー、なかなかスピードにのらないタイプみたいですね
		低	走りを見ていると位置取りはヘタそうですね
	底力	高	訓練でも絶対に抜かせませんね　いい根性を持っていますよ
			なかなかねばり強いところがあります
			競り合いになるとちょっともろそうですね
		低	ならばれると弱いところがあります

トレーナーの能力コメント

トレーナーの能力コメントはチョコボの成長型の違いとコース適性を教えてくれる。成長型も大切だが、特に重要なコメントは左回り、右回り、どちらが得意かだ。不得意なコースだと、印があっても勝てないことが多いようだ。



◀ダート適性がないので芝レース限定にしよう。

早熟の場合	いい羽体になってきました　これなら早いうちにデビューできそうです
晩成の場合	どうもオクテのタイプみたいですね　デビューはおそくなるでしょう
もうすぐデビュー可能	いいカンジになってきました　そろそろデビューできそうですね
ダート適性◎	どうもダートの方があっているようですね
ダート適性×	んー…ダートはダメみたいですね
高温得意	どうやらあついぐらいの方が体が動くようですね
低温得意	あつがりなのでさむい方がすごしやすいようです
右回り得意	なんだか右回りの方が走りやすいみたいですね
左回り得意	どうも左回りの競羽の方が向いているみたいですね

トレーナーの調子コメント

トレーナーのもう１つのコメントはチョコボの羽体の調子を教えてくれるもの。訓練、レース後、時間によって羽体の調子は変わる。レースに使う調子の時期は７の「調子が上がって……」から、14の「調子は悪くはない……」までにしよう。



◀目標のレースは絶好調でエントリーしよう！

1	はっきり言って最悪ですね　まだ無理でしょう　まったく動けていませんね
2	調子はかなり悪いですね　まだまだこれからといったところでしょうか
3	んー、調子は少しずつ上向きにはなっています　これからよくなるでしょう
4	食欲も出てきたのでそろそろ動いてくれるでしょう
5	毛ツヤもよくなってきましたし集中して訓練にとりくんでいます
6	かなり動きがよくなったと思います　少しずつ動けてきました
7	調子が上がってきました　そろそろやってくれそうですよ
8	順調にきています　この調子だとイイ線いきそうですね
9	もう少しで完璧ですね　今のままでもそれなりに走りそうです
10	仕上がりは上々です　はずかしくないレースができそうです
11	絶好調です　もう何も言うことはありませんね
12	好調が続いています　力は充分に発揮できます
13	最高時ほどではないにせよ　それなりにはいいレースをしそうです
14	調子は悪くはないという程度です　ちょっと落ちてきていますね
15	…調子はイマイチですね　動きにキレがありません
16	動きがにぶいですね　かなりたたかないとダメでしょうね

ローテーションの考え方

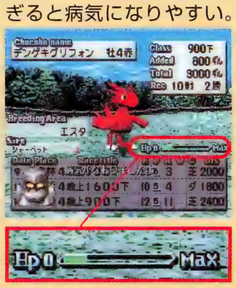
チョコボの体力には限界があるので無理なローテーションは避けよう。右の表の通りにGⅠを全部とるのはほぼ無理なので狙いを定め、叩きのレース、目標のレースなど、３戦くらいを目安に使っていこう。



◀調子のいいときに目標のレースに登録して勝てなかった場合は運か、実力がないときだ。

HPを考えながら訓練しよう

チョコボには体力を表すHPが存在する。訓練やレースに出すとHPが減り、減りすぎると病気になりやすい。連戦させる場合、HPが減っていたら、とりあえず温泉などで休養させて、HPを回復するように心がけよう。



◀脚の疲れがたまると、筋肉痛などのケガをしてしまうことがあるので注意。

カテゴリー別オススメローテーション

3歳牡羽

			11/2	12/2
新羽戦	五百万条件	オープン戦	神殿杯3歳S	オニオンボーイS
			GⅡ	GⅠ

3歳牝羽

			11/1	12/1
新羽戦	五百万条件	オープン戦	天空三歳牝羽特別	オニオンガールS
			GⅢ	GⅠ

4歳牡羽

3/2	4/4	5/4	6/3	7/4	9/4	11/1	11/4	12/4
白竜賞	神竜賞	CRAマイルC	チョコボダービー	フェニックス記念	アトミックレイ	オメガ賞	CRAワールドC	バハムート記念
GⅡ	GⅠ	GⅠ	GⅠ	GⅠ	GⅡ	GⅠ	GⅠ	GⅠ

4歳牝羽

3/3	4/3	5/2	6/2	9/1	9/3	10/3	11/2
密林4歳牝羽特別	クリスタル賞	オークスTR	チョコボオークス	ティアラS	ヴィーナスS	ミスリル賞	シヴァ女王杯
GⅡ	GⅠ	GⅡ	GⅠ	GⅡ	GⅢ	GⅠ	GⅠ

古羽短距離

2/1	3/2	4/1	4/4	6/1	6/4	9/4	10/4	11/3	12/3
タイタンS	密林マイルC	天空短距離S	ジャングルS	カーバンクル記念	イフリート記念	王宮スプリントC	聖なる審判杯	アレクサンダーC	ラムウステークス
GⅠ	GⅡ	GⅡ	GⅢ	GⅠ	GⅠ	GⅡ	GⅡ	GⅠ	GⅠ

古羽長距離

1/4	2/4	3/4	5/2	6/4	7/4	9/3	10/4	11/4	12/4
レーシングCC	プラチナS	ランス大賞典	オーディーン賞 春	転生の炎記念	フェニックス記念	ワールドオープン	オーディーン賞 秋	CRAワールドC	バハムート記念
GⅡ	GⅢ	GⅡ	GⅠ	GⅡ	GⅠ	GⅡ	GⅠ	GⅠ	GⅠ

CHECK 賢い牧場経営の方法 施設編

牧場施設は資金に余裕があるときはすぐにでも建設したほうがいい。野生のチョコボを捕まえるのに必要なオアシスや大木、ケガを本格的に治す診療所やHPゲージの約半分を回復してくれる温泉など種類は豊富なのだ。

▼筋肉痛、爪割れのときには心強い診療所。



▲温泉は疲労回復には必要不可欠だ！

チョコボスタリオン

XI[sái] JUMBO

やり込むほどにおもしろくなる、奥深いPZG。
テクを磨いて、華麗にダイスを転がそう！

発売中 PZG	▶¥4,800 ▶SCEI ▶MC（1ブロック）、2P対戦・同時プレイ可

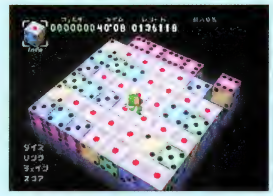
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

本誌の「DPSコロシアム」では、いまだに前作『XI』の記録争いが続けられているが、開発スタッフShiftの方々も、この記録更新合戦を楽しく観戦してくださっているらしい。『XI JUMBO』でも、タイムリミテッド（1P）のハイスコアで記録を募集しているけど、いずれは2P同時プレイのスコアや、ぼうけんモードのクリアタイムなど〝競えるものはすべて〟募集していく予定だ。こちらの勝負からも目が離せないぞ！（城イドム）

自分自信の限界に挑戦!!　スコアアタックを徹底解説!!

パズルモードなども一通りやり尽くして、今はスコアアタックに燃えている読者も多いはず。そんなストイックな人のために、今回の攻略ではタイムリミテッドとノルマアタックのスコアアップに役立つ情報を、アレコレ解説していくぞ。攻略法を編み出すときの基盤となる考え方をバッチリ押さえていくので、これらを参考に自分だけの稼ぎテクを誕生させよう。オリジナルの積み込み（チェインするための準備）など、優れた攻略法を編み出せば、スコアも一気にアップすること間違いなしだ。さぁ、頑張ってみよう！


◀やり込むと、メニュー画面にいろいろと変化が起こる。楽しみも倍増するぞ。


◀タイムリミットでは、積み込むパターンを編み出すのも大きな楽しみ。

基礎編　スコアアタックに絶対役立つ基礎知識を総チェック!

まず最初に『XI JUMBO』の世界の常識ともいうべき、攻略の基礎知識から解説していくぞ。ゲームシステムの詳細を中心に押さえてみたけど、これらのポイントに気づかずにいた人もけっこう多いはず。そんな知識の違いが、スコアの伸びを左右するので、この機会に頭に叩き込んでおこう。

チェインしたときの加点システムを再確認

1回のチェインで獲得できる点数（MCS）は、下のような公式で弾き出される。この公式を眺めていれば、ハイスコアを狙ったプレイで、6の目の出番が多くなり、どこまでチェイン数を伸ばせるかが重要になる理由がわかるはず。ここまでは前作と同じだけど、今作から登場した新システムが、予約によるカウントだ。通常のチェインは1回決めるごとに、チェイン数が1つカウントされていたけど、予約を使った場合には、1回ごとに、チェイン数が2つカウントされるようになっているぞ。これで点数計算のシステムは理解できたかな？右の写真では、スコア加算の具体例を解説してみたので、併せて確認しておこう。

チェインの加点の公式

[ダイスの目]×[ダイスの個数]×[チェイン数+1]=得点



◀最初のバニッシュ。5の目×5個で、とりあえず25点獲得。
◀最初のチェイン。5の目×6個×2で、60点を獲得。
◀消滅中のダイスの上に同じ5の目のダイスを予約。
◀予約完成。5の目×6個×4で、120点が加点される。

テク1　ダイスの上への戻り方

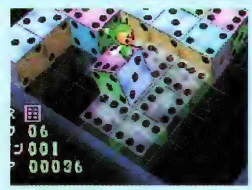
もしフィールドに下りてしまって、ダイスの上に戻りたくても、足掛かりになる手頃なダイス（生え始めのダイスなど）がない場合には、フィールドの端のダイスを放り投げる方法がおすすめ。放り投げたあと、落ちてくるダイスの下に素早く回り込めば、ダイスの下敷きになったあと、自動的にそのダイスの上に登れるぞ。便利なので一度試してみよう。


▼まずはフィールドの端に移動。そこからダイスを壁側に投げる。


▲そしてダイスの落下点に移動すれば、踏まれて上に戻れるのだ！

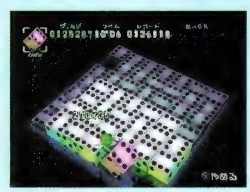
テク2　ダイスを踏みつぶすと……

バニッシュして消滅中のダイスが半透明になったとき、その上に別のダイスを乗せてしまうと、半透明のダイスはつぶれて強制的に消去されてしまう。例えば、右の写真の場合、アクイの乗っているダイスがチェインする瞬間、その下のダイスは消去ずみ、ということになるぞ。


◀つまり、このチェインを決めた場合、リンク数は7個ではなく、6個とみなされる。

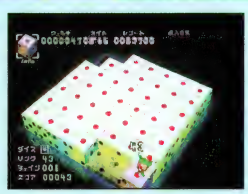
テク3　消滅中のダイスの〝せり上がり〟

バニッシュ（またはチェイン）して消滅中のダイスは、徐々に沈んでいくけど、新たなチェインを加えると、わずかながら上にせり上がるぞ。つまり、できるだけ短いサイクルで連続してチェインしていけば、ダイスをある程度の時間帯、消さずに残しておくことが可能なのだ。


◀「せり上がり」をフル活用すれば、こんな「全消し」も可能。

テク4　ハッピーワンの消え方

今作では、ハッピーワンで消滅するダイスは、フィールド上どこでも同時に反応し、消去もすべて同時に行われるぞ（反応が放射線状に広がった前作とはやや異なるので注意！）。また、消滅中もほかのダイスのように少しずつ沈んでいくことなく、一気に消えてしまう。


◀一気に消えるハッピーワン。上段のダイスをバニッシュさせたときと同じ反応をみせる。

テク5　スコア加算の打ち切りはいつ？

タイムリミテッドのスコア加算は、タイムアップと同時に打ち切られていると思いがち。でも実際には、タイムアップ直前に完成していたバニッシュやチェインは、ちゃんとスコアに加えられているぞ。ただし予約は、チェインが起こる前のぶんは点数に加えられないので注意。


◀予約を使った仕掛けは、時間切れ直前に積み込んでもムダ。覚えておこう。

超詳細チェック1　タイムリミテッドでは、タイムアップになるまでの間、フィールド上にダイスのないマスが3マスになるまで、ダイスは発生し続ける（つまり、上段にダイスがない場合、最大で46個発生することになる）。46個発生したあとも、下段のダイスを持ち上げたり上段に置いたりすれば、そのぶん、余分にダイスは発生するぞ。

実戦編　スコアを稼ぐテクニックを具体的に大研究！

左ページの基礎を身に付けたら、次は実戦で役立つテクニックを覚えていこう。ここでは、タイムリミテッドとノルマアタックそれぞれでの、具体的な攻略法と、実際にプレイするときの注意点について解説してみたぞ。どれもこれも、スコアアップに直接つながる大切なことばかりなので、初心者はもちろん、上級者もしっかりとチェックしておくようにしよう。これらを参考にひたすら腕を磨いていけば、記録は自然とついてくるぞ！

タイムリミテッド　3分間にすべてをかけろ!!

テク1　順々にチェインさせる積み込み

画面上で6の目をバニッシュさせて、そこに順々とダイスをチェインさせていく。1列ごとに「側面（画面下方向）に6の目が向いたダイス（以下a）が2個と、1の目のダイス(以下b)が5個」並んでいるのがミソ。ダイスaは上に1回転がせばチェインにつながり、ダイスbは横（ダイスaの方向）に2回転がせばチェインにつなげられる。最初から6列は難しいので、慣れるまでは2列くらいで練習してみよう。この攻略は「リプレイシアター」の「6の目のつみこみ」でもチェックできる。



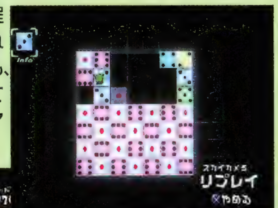
◀これが積み込みの完成形。全部チェインできれば、40チェインできる。

システムをディープに大研究①

動かしているダイスの側に、新しいダイスが生えてくると、チェインが途切れてしまう可能性大だ。今作はダイスの発生頻度が早いので、ダイスが全部出現し切ってからチェインを始めるのがセオリー。チェインするための十分な時間を確保するためにも、ムダなバニッシュは極力避けよう（欄外も要チェック！）。

テク2　一気にチェインさせる積み込み

この積み込みは、手軽に数万点を稼ぎたいときにピッタリな方法。やり方は、①下段に1の目と6の目を配置、②上段に6の目を配置（下段の1の目の上に置くのが原則だけど、余裕があれば写真のように、6の目の上にも置いてかまわない）、③ハッピーワンを起こす、というもの。上段から落ちた6の目が、予約で決まるのがポイントだ。下段のダイスは、1の目と6の目が（余計なバニッシュをしない程度に）置かれていれば、置き方も個数も、写真の通りでなくていい。自分なりにアレンジしてみよう。



▲最初に、下段に1の目と6の目を互い違いに配置する。



◀上段に6の目を配置し、ハッピーワンを発生させよう。

システムをディープに大研究②

この積み込みを使ったとき、フィールド上の1の目がすべて同時に消える点に注目。つまり、上の写真の例だと、最初のチェインのときにすでにリンク数は28個とカウントされているのだ。ただし、同時とは言え、チェインに関しては計算上「落下してきた6の目の、1個目～14個目までの予約が順々に成立した」とみなされるぞ。

テク3　アドリブでチェインをつなぐ

特定の目のダイスを、ゲーム開始直後から（積み込みなしで）その場その場で判断しつつチェインしていく、という攻略法もある。判断力とテクだけが頼りなので、上級者向けだ。ダイスの目が大きいほど、難しいぶん得点効率もいい。



▲最初は2や3の目のダイスで練習するといいだろう。

システムをディープに大研究③

このアドリブチェインは並大抵のことでは使いこなせないが、腕に自信のある人なら試してみる価値は十分にある。編集部では、最終的に日本最高記録を叩き出すのは、この方法ではないかと予想している。ちなみに『XI』タイムリミテッドの現時点での最高スコアは、6の目のアドリブチェインで達成されている（P.122参照）。

注目　2Pプレイも楽しいぞ！

タイムリミテッドやノルマアタックは、2人同時でも楽しめる。2人で遊ぶと理論上は作業スピードが2倍になるけど、ミスが発生する危険性も高く、思いのほか難しい。チームワークがとても大切なのだ。



▶2人の息を合わせることこそ、2人同時プレイ最大の課題。

ノルマアタック　次々と出題されるノルマをクリアしていこう!!

ノルマボーナスの詳細

スコアを稼ぐには、ダイスを消したときの得点だけでなく、ノルマ達成時のボーナスも重要になる。ボーナスは［(レベル×1000)＋{スコア×(残り秒数÷10＋1)}÷100］で算出される。ノルマさえ達成できれば、最低でも［(レベル×1000)＋スコアの1%］は稼げるぞ。

ノルマの関連性にも注目

ノルマは、2回続けて同じ目を使ったものが出題されることも多い（例えば「4の目を9個同時に消す」の次に「4の目で9チェイン」というノルマが出題される、など）。こんな場合、先に作ったチェインを使わない手はないので、課題の関連性にも注意しながら攻略してみよう。

ノルマ攻略……1　“同時に消す”をクリア！

ノルマのなかに、「○のダイスを○個以上同時に消す」というものがある。ノルマの意図を誤解しやすいが、これは「1回のバニッシュで消せた個数」を指している。チェインを繰り返して、規定個数のダイスをつなげても、ノルマ達成とはみなされないぞ。



▲アクイの位置から3方向に3の目のダイス2個が並ぶ。



▲中央に3の目を落として、7個同時消しが完成する。

ノルマ攻略……2　チェイン数の㊙クリア法！

チェイン数を稼ぐノルマを、初心者はどうしても普通のチェインで解決しようとしがちだけど、もっと良い方法がある。予約は1回で2チェイン稼げるので、積極的に予約を狙っていったほうがいいのだ（課題に挙がっている目のダイスの上に同じ目のダイスを乗せる方法が一番確実）。なお、これは特定の目で指定されたCS（チェインスコア）を稼ぐ課題でも有効だ。



▶予約を使えば、4の目5チェインも1回のバニッシュで達成可能。

超詳細チェック2　タイムリミテッドでフィールド上を46個のダイスで埋め尽くされるのに、最短でも、残り時間が46秒の時点までかかる。ただし、①途中でダイスをバニッシュ（またはチェイン）する、②生えてくるダイスを踏みつぶして強制的に消去する、③上段にダイスを置く、などの行為で、必然的に埋め尽くされるまでの時間は長くなるぞ。

STREET FIGHTER EX2 PLUS

熱い攻防を生み出すスーパーコンボ。その有効な使い方を徹底的に攻略していくぞ！

発売中 FTG	▶¥5,800 ▶カプコン／アリカ ▶MC（1ブロック）、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

先日、友人から感想のメールが。やはり、このゲームの魅力はコロシ合いだというものでした。それを読み、コロシ合いの楽しさを再認識しました。相手の選択肢をどんどん減らしていくのがイイし、選択肢をいっぱい提示して、嫌がらせするのもイイ。メールにはこうも書かれていました。「このゲームで勝ちたかったら、罪悪感をなくして投げよう。相手にゲージをためさせてあげてるんだから感謝されるべき」……感動モノです。（うま）

スーパーコンボを使った攻防を徹底攻略!!



スーパーコンボゲージを消費することで使える強力な必殺技、それがスーパーコンボ（以下スパコン）だ。スパコンは通常技や必殺技のモーションをキャンセルして出すことも可能で、これをスーパーキャンセル（以下スパキャン）と呼ぶ。スパキャンは、技を相手にヒット、もしくはガードさせないと繰り出せないが、連続技を作るうえで欠かすことのできない要素である。今回は攻撃面だけでなく、防御面での有効な使い方も紹介していくぞ。なお、記事中に登場しているカイリなどの隠しキャラの使い方は、ウラワザデータベース（P.142）を参照のこと。



◀スパコンの有効な使い方とあわせて、その対処法も紹介していくぞ！

【技&ボタン表記説明】[J]ジャンプ [P]パンチ [K]キック [下]しゃがみ状態

OFFENSE

スパコンを使った多彩な攻撃方法を伝授!!

スパコンは攻撃力に優れるものが多く、直接相手に当てても十分有効といえる。だが、ゲージを1つ消費して繰り出す以上、それだけでは少々もったいない。そこで、ここではより効果的なスパコンの使用法を、3つに分けて紹介していくぞ。まず1つ目は、最もオーソドックスな連続技としての当て方。2つ目は、相手の跳び込みを迎撃するための、対空技としての当て方。そして最後は、ガードしている相手への対処法としての使い方だ。これらは、COM戦はもとより2P対戦でも役に立つ技術なので、ぜひ修得しよう。



◀スパコンを連続技に組み込めば、カンタンに相手へ大ダメージを与えられるぞ。



▶必殺技が当たったのを確認してからスパキャンできるようになれば、より効率的だ。

1 スパコンは、こうつなげ！

連続技に組み込むときは、通常技→必殺技→スパコンの順につなげていくのが基本。こうつなげていけば、ヒットしていることを確認しやすくなるので、最後のスパコンまで出し切るか、途中で止めるかも判断しやすくなるのだ。また、このときに組み込む必殺技は、コマンドが重複しているほうが入力ミスを減らせるぞ。

[代表的な連続技]
●リュウの場合●
J強P→下中P→下中K→竜巻旋風脚（×3）→真空波動拳



◀「竜巻旋風脚」を3発当てて、着地したのを確認してからコマンドを入力すると……。



◀「真空波動拳」につながる。このあとに「真空竜巻旋風脚」までつなげることも可能だ。

2 対空と組み合わせろ！

相手が跳び込んできたときは、「昇龍拳」などで迎撃するのが一般的だ。しかし、「昇龍拳」を当てただけで満足してはいけない。空中でも出せるスパコンを持つキャラなら、着地するまでの間（つまり空中に浮いている間）にもスパキャンが可能だからだ。タイミングよく繰り出せば、追撃が可能になるぞ。このゲームには空中ガードのシステムがないので、普通にスパコンを狙うよりも、空中にいる相手に対して狙ったほうが命中する確率も高くなる。稼げるダメージは、狙えるときに少しでも稼いでおこう。



◀相手のジャンプにあわせて対空必殺技で迎撃！　そのままコマンドを入力して……。



◀スパコンでさらにダメージを与える!!　チャンスは逃さず、確実にものにしていこう。

3 ボーッとしていたら投げろ！

ダランやザンギエフなど、一部のキャラは投げ技のスパコンを持っている。しかし、投げ技のスパコンは連続技に組み込むことができない。そこで、相手を故意にガードさせ、そこから投げてしまう、といった戦法が有効になる。具体的には、ダランなら必殺技の「ラリアット」をガードさせて、これをスパキャンして投げてしまえばよい。この際に、打撃技の「インドラ～橋」も織り交ぜると、相手を混乱させやすくなる。ただし、相手に投げを読まれると反撃を受けるので、攻撃パターンを読まれないように注意しよう。



◀必殺技を相手にガードされてもあきらめず、投げ技のスパコンを出してみよう。



◀相手が何もしなければ、そのまま投げることができるぞ。打撃と投げで選択を迫れ！

小足からはじまるドラマ

小足…しゃがみ弱キックの通称であり、無限のドラマを生み出す神秘の技でもある。小足は出したあとのスキが少ないので、投げ・必殺技・もう一度小足・エクセルなど、さまざまな選択を相手に迫ることができるのだ。「EX2 PLUS」に限らず、小足1発から生まれる読み合いも、対戦格闘の醍醐味と言えるだろう。次号では、小足からの駆け引きを皮切りに、心理面でのせめぎ合いを紹介する予定だ。

DEFENSE

スパコンを使って、より堅固な防御を目指せ！

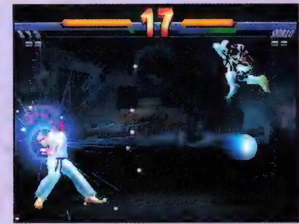
スパコンは攻撃面だけでなく、使い方しだいで防御面でも大活躍してくれる。ここからは、そのスパコンを用いた代表的な防御方法を紹介していくぞ。いくら連続技が得意でも、防御がおろそかでは勝利はつかめない。以下の内容を参考にして、より完璧な対戦スタイルを研究してほしい。攻撃と防御を兼ね備えてこそ、1人前の対戦ゲーマーといえるのだ！



▲必殺技をガードされても、スパコンを使えば不利な局面を回避できる！

1 スパコンで反撃をくらわせろ！

「波動拳」などの飛び道具を撃ったときに、相手にジャンプで跳び込まれるのはよくある話。こんなときは、すぐにスパコンを使って技のスキをなくし、そのまま相手を迎撃してしまおう。リュウを例にすると「波動拳」を撃った直後にスパキャンで「真空波動拳」を撃つ、といった具合だ。最初の「波動拳」を跳び越えた相手の着地点に「真空波動拳」が重なるように、タイミングを合わせていこう。



▲「波動拳」を跳び越えられても、「真空波動拳」を撃っておけば大ダメージ！

2 スパコンでスキをなくせ！

必殺技をガードされた場合は、技のスキに反撃されてしまうことがある。この場合、素早くスパキャンすることで、強引にスキをなくすことが可能だぞ。技のスキに連続技を叩き込まれて大ダメージを受けるぐらいなら、ゲージを1つ消費してスパキャンし、スキをなくして危険を減らしておこう。



◀突進技をガードされた！　普通ならば反撃必至のこのシチュエーションも、スパコンを使えば……。

▶さらにガードさせ続けることで間合いを離し、少しでも有利な状況に変化させられるぞ。

3 相手に「手を出させる」使い方

以下は、「2」のカコミのテクニックを逆手に取った戦法だ。対戦中に、スキの大きい必殺技を空振りしたとする。相手にしてみれば反撃のチャンスなので、接近して連続技を狙ってくるだろう。ここで空振りした必殺技にスパキャンをかけ、手を出した相手にダメージを与えてしまうのだ。



◀強の「昇龍拳」をあえてガードさせてみた。相手にとっては、着地に技を合わせたくなる状況だが。

▶待ってましたとばかりに「神龍拳」！　敵にワザとスキを見せるのも、戦術の1つだぞ！

EXCEL 一歩進んだ防御テク!!

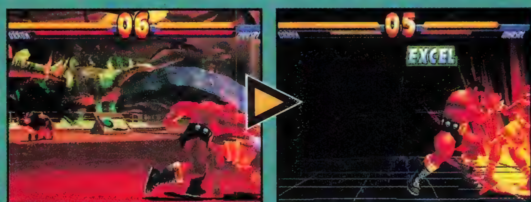
相手にスパコンを使われた場合、安全な対処法はガードだ。だが、そのままでは相手にペースを奪われたままになってしまう。そこで役立つのがエクセル。エクセルには発動時に無敵時間があるうえ、ボタンを押すだけで簡単に発動できるので、スパコンにも割り込みやすい。

▶エクセル発動時は全身無敵。無敵時間のある必殺技を持っていないキャラは、これを使っての回避が重要になる。つねにゲージを1つ残した状態で戦うように心がけよう。



スパコン投げを返す

相手がダランの場合、ラリアットからの投げか打撃で選択を迫られることが多い。しかしそのどちらも、ラリアットをガードしているときにエクセルを発動させれば回避できるのだ。

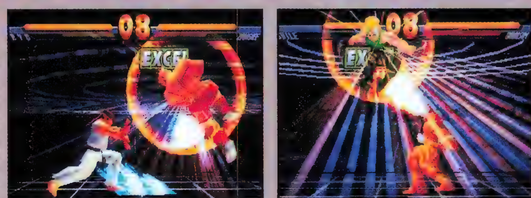


▲ダランのラリアットをガードしてしまった。この後は投げか？　打撃か？

▲エクセル発動で、投げでも打撃でも回避可能。そのまま反撃だ！

スパコン迎撃を返す

エクセルは空中でも発動させることができる。着地点に重なるようにスパコンを出されても、くらう瞬間にエクセルを発動させれば、かわすことができるぞ。タイミングを合わせて使っていこう。



▲着地点にスパコンを重ねられたら、スパコンを使って回避しよう！

▲積極的に対空技を使ってくる相手には、エクセルの無敵でかわすのも有効。

ディレクターモードでキミも名（迷？）監督!!『EX2 PLUS』映像大賞、まだまだ開催中!!

まだまだ応募受付中、『EX2 PLUS』映像大賞！　この賞は2つの部門で作品を募集するぞ。まず「コンボ部門」は、ディレクターモードの25秒間でどれだけHIT数を稼げるかを競う。同じHIT数だった場合はより凝った作品の勝ち。そして「自由部門」は、自由な映像作品を募集する。しめ切りは1月28日（消印有効）。まだ間に合うぞ！　【映像大賞応募の決まり】…①メモリーカード1枚につき、3作品まで収録可。ただし違う部門のものは一緒にしないこと（例：自由部門2作品＋コンボ1作品での応募は不可）②メモリーカードの表面シールに、キミの名前と、作品の数だけ「カード内におけるデータ名（英字3文字）と作品タイトル（日本語で10字以内）」を明記。③キャラの選択、アングルと背景の変更は自由。④1人で何通でも応募可。

埼玉県・佐山勝さんの作品



◀ほくと相手にスカロがたくさん入れちゃう、困った作品。「コンボ部門」ノミネート。

▶「自由部門」の「にぎりっ○」。下ネタは多そうなので、逆に受賞しづらいかも。

静岡県・カンジさんの作品

映像大賞の応募方法

●封筒に、以下の3つを入れてP.221の"おたよりのあて先"の「EX2 PLUS映像大賞」係まで送ろう。①作品を記録したメモリーカード（1つの封筒に1個まで）、②メモリーカード返送用の封筒（キミの住所と名前を書いて送料分の切手を貼ったもの）③「郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号・メモリーカードに収めた作品のタイトル（日本語で10文字以内）」すべてを明記した紙。また、匿名希望の場合はペンネームも明記。

グローランサー

お気に入りキャラとのエンディングを見られず、悔しい思いをしたキミに贈る、キャラ別徹底攻略!

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶アトラス ▶MC（2ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ついに『グローランサー』の攻略も今号で最後！　ということで、ラストにふさわしく（？）それぞれのキャラクターでハッピーエンドを迎えるための攻略法（休暇の過ごし方）を公開するぞ。女性キャラと愛を育み、男性キャラとは友情を深め、ティピちゃんからは愛のムチ「ティピちゃんキック」をくらい、目指すはラストの告白イベント。シナリオ中にもエンディングを見るための必須条件があるからチェックしてね！　（犬）

目指せハッピーエンド! キャラクター別休暇+α攻略

好きなキャラとのエンディングが見られるかどうかは、休暇の過ごし方にかかっている。１度クリアすれば、２周目からは「Ｍ２」という強力なアイテムが最初から装備されて戦闘が楽になる。ぜひ、今回の記事を参考にして、お気に入りのキャラとのエンディングを見てほしい。

休暇がもらえるタイミング

休暇1	ラージン砦の東でレティシア姫をライエルに預けたあと	休暇7	オリビエ湖の地下洞窟→グローシアンの遺跡をクリアしたあと
休暇2	水晶鉱山の最深部でゲヴェルの抜け型を発見したあと	休暇8	「学院長の秘密研究所」のイベント終了後
休暇3	ローランディア王都でエリオットを助けるRMC戦闘のあと	休暇9	ガラシールズでジュリアン軍にエリオットを預けたあと
休暇4	ランザック王都でローランディアとランザックの同盟締結後	休暇10	ジュリアン軍本陣でライエルとのRMC戦闘を行ったあと
休暇5	クレイン村の村長が亡くなったあと	休暇11	バーンシュタイン王都でリシャールを倒したあと
休暇6	魔法学院にアイリーンを預けたあと	休暇12	フェザーランドの人工洞窟でパワーストーンを入手したあと

キャラクター別休暇攻略法

表はイベント、発生条件（イベント発生時期／条件）、選択肢・行動（イベント中の最良の選択肢や行動）について書かれている。また、★マークがついたイベントは、そのキャラから告白されるための必須イベントになっているので注意。

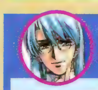


ウォレス

まめに温泉に通うべし

ウォレスの休暇イベント攻略は、全キャラクター中で最も単純でやさしい。コムスプリングスの宿屋から入ることができる温泉へ、毎回行けばいいだけなのだ。告白（男は友情の誓い？）を受けるための必須条件もないため、とにかく温泉に浸かってウォレスとの会話を楽しむだけでイイ。すべての休暇（１～12）でイベントがあるので、ちょっと面倒かもしれないが、ウォレスの昔話を聞きながら友情を深めたい人には嬉しいハズ？　ごつい男が好きな女性プレイヤーにオススメ。

	イベント	発生条件	選択肢・行動
1	最初の休暇	休暇１以降	「ウォレスと話に来た」を選択
2	傭兵部隊	休暇２以降／イベント1を見ている	「部隊の話」→「うなずく」か「仲間の話」→「感心する」を選択
3	宝石の話	休暇３以降／イベント2を見ている	「黙っている」を選択
4	信条	休暇５まで／イベント3を見ている	「はげます」を選択
5	兄妹	休暇５まで／イベント4を見ている	「いいものだと答える」を選択
6	女性キャラと主人公	休暇６／温泉に入る	ウォレスが友好度の高い女性キャラを教えてくれる
7	隊長	休暇７以降／イベント3を見ている	「人柄について聞く」を選択
8	助けた母娘	休暇11まで／イベント7を見ている	「ひっぱたく」を選択
9	仲間	休暇11まで／イベント8を見ている	「今の仲間の事か聞く」を選択
10	戦い	イベント9を見ている	「感じることもある」を選択
11	誇り	イベント10を見ている	「魔法」を選択
12	お礼	休暇12のみ／イベント8を見ている	ステップ１：風呂でお礼 ステップ２：「ウォレスらしい」を選択



アリオスト

ミーシャとの恋仲を応援

アリオストのイベントはすべて魔法学院で起こる。彼の友好度は、ミーシャのイベントとの関わりが深く、アリオストのみのイベントをクリアするだけではエンディングを見ることができない。休暇８のイベントをクリアし、ミーシャとの恋を成就させてあげることが友人としての役目だぞ。

	イベント	発生条件	選択肢・行動
1	飛行機械（研究室の机）	休暇２以降のミーシャのイベントがないとき／ミーシャのイベント1を見ている	「自分も飛んで～」→「手伝えることがあれば～」を選択
2	古代文明	1の条件＋机のノートについて会話	「興味ないと答える」→「魔導機械について」を選択
3	謎の石	2の条件＋部屋の上（北）にある石について会話	会話した時点で友好度アップ
4	ガラクタ	3の条件＋部屋の右下にある機械について会話	会話した時点で友好度アップ
5	ライバル宣言	休暇６以降／ミーシャのイベント3を見ていてアリオストとの友好度が高い場合	「はい」を選択→「ティピ」か「いない」を選択後→「がんばれと言う」を選択。または「ミーシャ」→「負けない」を選択
6	秘密ノート	イベント5を見ていてノートについて会話する	会話した時点で友好度アップ
7	★ミーシャなぐさめ	休暇８の１日目／魔法学院のエレベータ前に行く	「アリオストに任せる」を選択



エリオット

MyCityイベントが勝負

エリオットには、エンディングを見るための必須条件はない。しかし、イベント数が少なく、チェックしそこなうと友好度が上がりにくいキャラなので油断はしないように。6のMyCityのイベントは、友好度の大幅な上昇が期待できるぞ。また、イベント1～3はローランディア城で発生。

	イベント	発生条件	選択肢・行動
1	尊敬する	主人公が騎士になり、ガラシールズでバーンシュタインとランザック国間の密談を聞くまで	「ありがとう」を選択
2	兄妹欲しい？	ローランディアとランザックの同盟を結んでからオリビエ湖の調査終了まで	「兄が欲しい」を選択
3	ゲヴェルってなに？	オリビエ湖の調査からエリオットがゼノスに襲われるまで	「いつでも守ってやるよ」を選択
4	城を抜け出す	休暇８／ローザリアでルイセイベントがないとき	「守ってやるから安心しろと言う」を選択
5	犬に追われる	イベント4のつづき。広場で発生	犬に追われるエリオットを目撃→犬を追い払う
6	エリオットの演奏会	エリオットと一緒にMyCityの劇場へ行く	「はい」を選択



ゼノス

おもてなしを受けよう

ゲーム本編でカレンを救出していることが必須条件。あとは彼の料理をおいしくいただけばＯＫ。

	イベント	発生条件	選択肢・行動
1	ゼノスの身の上	休暇２／ルイセのイベント1を見ている状態で、ローザリアの東門に行くと発生	「カレンの事を聞く」→「ゼノスも無理するなと言う」を選択
2	ゼノスの料理	休暇12／カレンを救出していて、カレンのイベント7が起こっていない状態でラシェルに行くと発生	「ゼノスの料理を食べてみたいと言う」を選択、その後、ルイセを同行してグランシルへ→「思い切って食べる」を選択

ぐろらん ちょっとイイ話

友好度はゲーム本編でも上げられるんだけど、グランシルの闘技場前で開催されるバザーって知っているかな？　休暇３終了直後のシナリオで闘技場へ行くと開催されていて、キャラクターにバザーの品をプレゼントすることで友好度がアップする。例えば、カレンには「薬草の本」といった具合。



ルイセ

甘えん坊には優しい言葉を

ローランディアですべてのイベントが発生する。ヒロインの筆頭だけあって、凝ったイベントが多い。意外にも必須イベントはないが、会話での選択肢が多いため選択を間違えると痛い目に会うぞ。甘えん坊なルイセの性格を察すれば、優しく接してあげることが最良だと気づくだろう。

	イベント	発生条件	選択肢・行動
1	ルイセのクッキー作り	休暇10まで／広場にいるルイセに接近する	「ありがとう」を選択
		夕方になってから主人公の自宅へ行く	「食べる」→「食べる」を選択
2	ルイセとかくれんぼ	休暇３以降／イベント1を見ている	自宅に入りルイセと会話→「頭をなでる」を選択。その後、ルイセのほうへ歩み寄る→広場へ行く→「イタズラ～」を選択
3	ルイセとキャッチボール	休暇５以降／イベント2発生後、宿屋の前へ行く	ボールを拾う→「優しく投げる」→「励ます」を選択
4	「ルイセの誕生日」	休暇７の１日目。ローザリアで発生	自宅の近くの店でルイセと会話→「誕生日～」を選択→ブローチを買ってルイセの部屋で渡す
5	「ルイセのドレス」	休暇９以降／イベント3を見ている	「買ってやると言う」を選択
6	「ルイセ甘える」	休暇11以降／イベント5を見ている	「ダメ～」→「特に～」を選択→広場にいるルイセに近づく



ミーシャ

後半のフォローが重要

魔法学院でのみイベントが起こる。脳天気で明るいミーシャだが、ゲーム中盤のシナリオで心に傷を負ってしまう。ミーシャも必須イベントはないが、休暇８の１日目で「～なぐさめ」をクリアしないと友好度上昇に支障をきたす。ここでは、アリオストに対して遠慮した行動をとってはダメだ。あとは編み物作りが始まって、気の利いた言葉をかけてやれば、ハッピーエンド間違いなし。

	イベント	発生条件	選択肢・行動
1	学校生活１	休暇８まで／図書室で話しかける	「前からだめ」を選択
		研究室前へ行く	「寝る子は育つ、と言う」を選択
2	ミーシャのケーキ	休暇３～休暇８まで／イベント1を見ている	「素直に喜ぶ」→「意を決して食べる」→「はい」を選択
3	学校生活２	休暇５～休暇７まで／２Ｆ講義室へ行く	「なおして～」→「猛勉強して～」→「気にするな～」を選択
4	ミーシャなぐさめ	休暇８の１日目。	アリオスト・ルイセには「うなずく」を選択→講義室の２Ｆ→２人の学生と会話「ミーシャに謝れ」を選択→屋上へ→「生きる喜びを～」→「俺たちとの思い出は～」を選択
5	セーター１	休暇９以降／ミーシャなぐさめに成功している	アリオストの研究室前で遭遇→講堂前で遭遇
6	セーター２	休暇９以降／イベント5を実行し、アリオストの研究室前へ行く	妄想イベント発生（見るだけでよい）
7	セーター３	休暇11以降／イベント6を見ている	「楽しみだ」を選択



カレン

救出イベントがカギ

カレンに会いたいときはラシェルへ。イベント数こそ少ないが、必須条件が多いため、知らずにプレイするとなかなかハッピーエンドは見られない。とにかく、ゲーム本編でさらわれたカレンを救出し、必須イベントをすべてクリアすること！

	イベント	発生条件	選択肢・行動
1	意中の人	休暇１以降／アイリーンが魔法学院へ行く前	「恋人じゃないと言う」を選択
2	カレンとゼノス	休暇３のみ／保養所の前	「カレンに～」か「ゼノスに～」→「後を追うように～」を選択
3	ゼノスの絵	休暇５以降／イベント1を見ている	「わかったと言う」を選択
4	★カレン転ぶ	休暇７以降で失踪前／イベント3を見ている	「言った」を選択
5	カレン救出イベント	ゲーム本編でガムラン邸からカレンを救出	今後のイベントを起こすために必須
6	★カレンのお礼	休暇10のみ／イベント5をクリアしている	「どうせいつでも会えるからと言う」を選択
7	カレンのお礼２	イベント6の続き。イベント4をみている場合	「カレンのお礼２」が起こり、友好度がさらにアップ
8	★傷心のカレン	休暇12のみ／イベント7を見ている	カレンが花畑へ→花畑でカレンと話す



ジュリアン

「マイ＝ロード」と呼ばせよう

カレンと双璧の難易度を誇るのがジュリアンのイベントだ。必須イベントも多いうえ、ジュリアンがインペリアル・ナイトであることから、「強さ」を誇示しなくては彼女のハートはゲットできない。闘技場でマスタークラスＡランク以上を取得してからイベント3に挑み、闘技場で彼女に勝つことが最低条件となるだろう。

	イベント	発生条件	選択肢・行動
1	★ジュリアン倒れる	休暇３か４／コムスプリングスで発生	４択はどれでも良い→「黙っている」を選択
2	ジュリアンの過去	休暇４のみ／イベント1を見ている	「はい」か「いいえ」→「勝負は～」→「優しい～」→「いたわる」
3	★ジュリアンのお披露目	休暇11のみ／休暇11前にジュリアンのダグラス卿に対する誤解を解いておく	「うなずく」→「知らないので～」→宿屋で仕立屋の情報を聞く→「おとなしい服」→「笑顔の方がいい」を選択
		パーティで話しかける	廊下へ出て会話→闘技場でマスタークラスＡランク以上であれば闘技場への誘いがあり「出場する」と返事→ジュリアンが転んだら４秒以内に近づく→テラスで会話→テラスで仮面兵士と戦闘。仮面兵士のHPを自分より先に半分にする→「怪我はないか聞く」を選択
4	★ジュリアンとの対決	イベント3で闘技場への誘いを受けた場合のみ	戦闘に勝ち「マイ＝ロード」発言→「はい」を選択



ティピ

蹴られて快感？

ティピとのエンディングの条件は「ティピの可能性」をすべてゲットし「ティピちゃんキック」を20回以上くらうこと。ティピの可能性は、以下の写真を参考に探し出してほしい。



キックを20発以上！

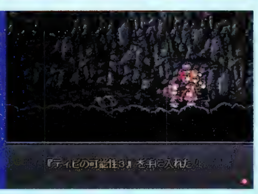
◀ふざけた行動をしようとすると蹴られやすいぞ。がんばれ！



クレイン村の北の出口



クレイン村の北の滝裏洞窟



オリビエ湖の地下洞窟



シュッツベルグ東の洞窟の手前



ランザックの関所付近



ガラシールズの東の館の庭



バーンシュタイン王城の東の地下

はみだし情報

●隠しダンジョン

MyCityで隠しダンジョンに入れることは知っていたかな？　ゲーム序盤の、魔法学院南のフェザリアン遺跡調査時に、遺跡の図書室の一番右奥にある本棚の裏を調べておこう。その後シュッツベルグの東の出入口の側にある家へ行き、「しし」と「ぼけつ」という合言葉を言うと、隠しダンジョンに入れるぞ！

●APPENDIXでチェック！

タイトル画面で「APPENDIX」という項目があるよね？　ここでは、入手したGLチップス（ランザック王都の入口にあるスキマ屋で買える）を見たり、サウンドテスト（ジョニーカルテットとの契約で可）で音声を聴いたり、イベントグラフィックと声優さんのメッセージ（クリアデータをロード）が楽しめるぞ。

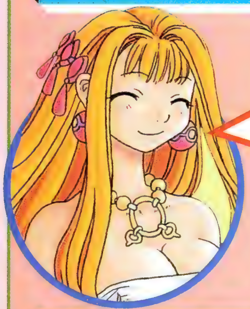
リトルプリンセス マール王国の人形姫2

アクージョ一家との決戦のとき迫る！　クルルの冒険も大詰めとなる最終幕を徹底攻略!!

発売中 RPG	▶¥5,800　▶日本一ソフトウェア ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最終幕です。長かったようで短かった攻略編ですが、お役に立ちましたでしょうか。攻略編も今回で最終回……ではないんです。じつは、もう1回だけ続く予定です。なにをやるかは、お楽しみに（笑）。さて、ファンブック「クルルのひみつ日記」の制作も佳境（？）に入り、スタッフも大忙しでがんばっています。発売は1月29日予定なので、書店で見かけたら、ぜひ手にとってくださいね。　（袋）



ついに最終幕！ クリアまでバッチリフォローの徹底攻略よ♥

第4回目の今回は、クルルの最後の冒険となる最終幕を攻略！　おなじみの簡易マップ＆ワンポイント攻略、入手可能な人形リストなどを掲載し、感動のラストシーンまでフォローしていくぞ。また、セカンドプレイに向けて、必見の情報もあるのでチェックしよう。



▼すべての謎が明かされる最終幕、チェロの素性もついに!?



▲最終幕は、ボス戦のオンパレード！　レベルアップや装備確認などをしっかりと行っておこう。

STORY ストーリー編

今回の最終幕は、あやしい森→亜空城下部→空中庭園（古代）→亜空城上部と、4つのマップをクリアする必要がある。各攻略ポイントを参考に、一気にラストスパートをかけよう！

マップの見方

このマップは、画面のつながりを簡易に表したものです。マップ内の記号の意味は以下の通りです。■…建物の中、部屋の中など。■…廊下、道など。スタート…各幕の開始時にクルルが行動可能になるポイント。❶〜…イベント発生ポイントなど。Ⓐ〜…宝箱。階段マーク…階段。㊛…女神像。

最終幕　想いは永遠に

亜空城大決戦！

あやしい森では、❶の永久ループに注意。無理に寄る必要はないので、❷の亜空城入口を目指してさっさとクリアしよう。亜空城下部は、マップは広いが、構造的には一本道。❸〜❻ではボス戦もあるので注意。ちなみに亜空城には「ニャンシータウン」もある。空中庭園（古代）では、❽→❾→❿の順に部屋を訪れ、シェリーと会話すればクリア。また、❼にいる古代人からはアカチウム20が入手できる。最後の亜空城上部では、ひたすら上（⓫）を目指そう！



▲空中庭園（古代）の外周の塔にある3つの宝箱（Ⓕ）も忘れずにGETしておくように。

！見逃しやすい宝箱

亜空城の❹〜❻地点にある、フォンフォン、ニャンニャン、ランランの部屋。ここには、イラストが入った宝箱が置いてあるのだが、実はそれ以外にも背景の陰に隠れて宝箱が置いてあるのだ。どれも貴重品ばかり（詳しくはリスト参照）なので、忘れずに入手しておくようにしよう。



▶"完全に背景に隠れている"というわけではないので、画面をよくチェック！

！各地をもう1度まわってみよう

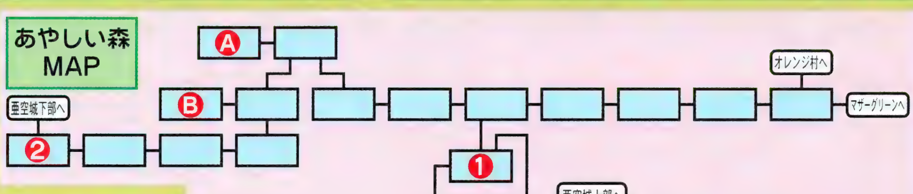
古代の空中庭園をクリアして、あとはアクージョの待つ城の最上階を目指すだけになったら、あえてもう1度世界を回ってみることをオススメする。たとえば、空中庭園には古代同様に隠し部屋があって、「ライトofビューティー」が入手できるし、五幕以降ポーリンに会っていなければ「ポーリンスペシャル」をもらうことができるぞ。



◀パスワードは、古代と同様"シェリー"だ



◀エトワール邸の人形もせんべつをくれるぞ





！最終決戦では…

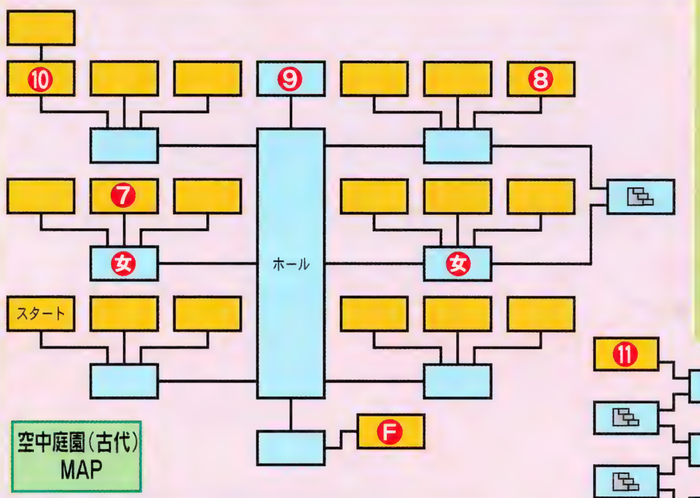
⓫では、ボスキャラを4人相手にするだけあって、かなりの苦戦を強いられるはず。連続の魔法攻撃に耐えるためにも、HPも300前後欲しいところだ。鉄のカーテンやオーラちからによる防御策も有効だぞ。また、ジュエルの組み合わせによる最強魔法も、1つくらい使えるようにしておこう。



▲回復魔法が厄介なので、ニャンニャンを優先的に倒そう。

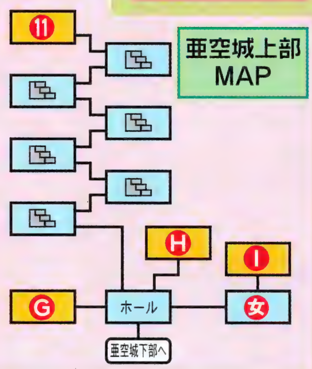


◀クルルがクレアは回復役に徹しよう。



宝箱

- A 回復タンク・オメガ
- B トリプルピンタ
- C イラスト14
- C マックスボディ
- D イラスト15
- D 王者の冠
- E イラスト13
- E イラスト17
- E クルセイド
- F ロードofピンタ
- F 7000イノチウム
- F オメガチウム
- G セントチウム
- H ミドチウム・20
- I イラスト11
- I イラスト12



モンスター

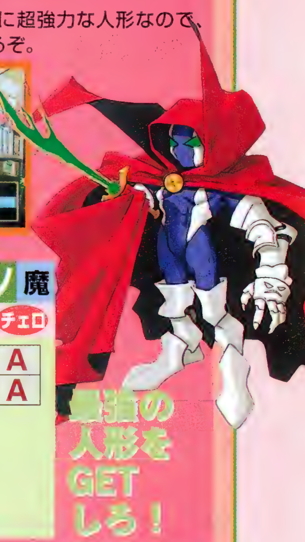
あやしい森　おばけです、おばけなり、メタルカヘル、アイアンゴーレム

亜空城　プテラノドン、プレシオサウルス、百獣王、亜空ドラゴン、ヒドラマンモー、ニャンシー、メタルカヘル、フェアリー、ダークドラゴン、ホワイトドラゴン、ファイヤドラゴン、アイスドラゴン、ウインドドラゴン、アースドラゴン、サンダードラゴン、ナインテール、ファイヤゴーレムバーグ、フォンフォン、ランラン、ニャンニャン、アクージョ Beeプリンセス、Beeクイーン

CHECK クリア後のお楽しみ ナイトスポーノ登場!

「かんさつノート」が1つだけ埋まってない状態のセーブデータがあると、2周目以降で聖パプリカ学園の園長先生がナイトスポーノをくれる。下のデータのように超強力な人形なので、プレイがぐっと楽になるぞ。





ナイトスポーノ 魔

クルル　チェロ

攻	A	防	A	か	A
す	A	H	B	経	A

どっぺるげんが—❶
だごん・そーど❽
べひもす・そーど⓲
あもん・そーど㉕
あしゅたろす・そーど㉜
さたん・そーど㊵

クルルたちの心強い味方 人形リスト Part 4

この〝仲間になる人形リスト〟も、ついに最後になった。今回紹介している4体と右上の隠し人形・ナイトスポーノを合わせ、計71体の人形を紹介してきたが「かんさつノート」と違って記録されるわけではないので、どの人形を仲間にしたか忘れてしまいがち。そこで最後の戦闘の前には、ぜひこれまでのリストを参考に、まだ仲間にしていない人形をチェック。全部仲間にしてもこれといった特典があるわけではないが、「リトプリマスター」を自負する人は、ぜひ人形をすべて集めてみよう。

表の見方

攻…攻撃力 防…防御力 か…かしこさ す…すばやさ H…HP 経…経験値のことで、各パラメータの成長率(A〜Eの5段階でAが一番いい)を表している(※1)。名前横にあるのは属性、名前の下にあるのは装備可能キャラ、一番下は修得技(数字は修得レベル)。

おばけです 魔

クレア　チェロ

攻	C	防	C	か	B
す	B	H	C	経	C

あやしい光❶
スリープボンバー❹
ポイズンボンバー❺
チャームボンバー❻
メガメテオボンバー⓲
ギガメテオボンバー㉜

おばけなり 聖

クルル　クレア

攻	D	防	B	か	B
す	B	H	C	経	C

まぶしい光❶
メガセイント❽
メガヒール❾
ヒールボンバー⓬
ギガヒール㉕
ギガセイントボンバー㉜

メタルカヘル なし

クレア　チェロ

攻	A	防	A	か	B
す	A	H	C	経	A

電気ショック❶、ブレイブハート❿
ウォール⓫、ウインドスピード⓬
メガサンダーボンバー⓲
ギガサンダー㉕、ギガヒール㉖
ギガヒールボンバー㉜
ギガサンダーボンバー㉝

アイアンゴーレム 雷

クレア　チェロ

攻	B	防	A	か	C
す	C	H	B	経	C

ウォール❶
ギガサンダー❶

クルルの情報コーナー リトプリver. 第10回



ついに、この「クルルの情報コーナー」も10回目！　これも、このコーナーを楽しみにしてくれている、みんなの応援があったからだよ。ではでは、グッズ＆「ひみつ日記」の情報をバッチリ教えてあげるね。

1 電撃屋でオリジナルテレカを販売中！

じつは、新宿駅西口のヨドバシカメラ　ゲーム・ミュージック館1Fの電撃屋で、1月7日から電撃屋オリジナルのマール＆リトプリのテレカを販売しているんだよ。1月21日までに3種類のテレカが販売される（1週毎に1種類登場）から、欲しい人は早めにゲットしちゃおう。



◀DPSの表紙イラストを使っているんだよ。

2「クルルのひみつ日記」

「ひみつ日記」の発売日＆定価お知らせだよ！　けっこう時間がかかっちゃったけど、ファンにはたまらない一冊に仕上がってるから、見てみてね。それと、発売予定日の1月29日から電撃屋でマール＆リトプリのキャンペーンを開催する予定。このキャンペーンの詳しい内容については、次号の「情報コーナー」で紹介するので待っててね。

1月29日発売予定／定価1,500円



▲これが、今回初公開となる「ひみつ日記」のカバーイラスト！　本屋でこれを探してね。

※1）経験値は人形（仲間）にした場合はレベルの上がりやすさを表し、Eが一番上がりやすい。敵の場合は経験値の入る量を表し、Aが一番たくさん経験値が入る。

イベント情報　秋葉原のメッセサンオー本店で「リトルプリンセス　バレンタインチョコ発売記念　声優サイン＆握手会」が2月6日に開催される。イベント内容などに関するお問い合わせは、メッセサンオー本店（TEL03−3255−3452）まで。

幻想のアルテミス ～Actress Mystery Adventure～

4つのストーリーを楽しめる恋愛ミステリーAVGから、序盤のイベントを紹介!!

1/27 AVG	▶¥6,800 ▶翔泳社 ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームの最大の魅力は、やはりＤＰＳでおなじみの猫有馬先生が描く魅力的なキャラクターと、全編ハイレゾで表示される美しいグラフィック。イベントビジュアルもかなり多くて、すべて見るのは大変そうです。それから、４つに分岐するストーリーも、事件や犯人だけでなく、登場人物の役割も変わったりするので、最低４回は楽しめますよ。クリアしてからのお楽しみもちゃんと用意されていますしね。（ゲ）

(※1)これまでに西条に会っておくこと。(※2)さらさの願いをＯＫすればさらさ、断ればこずえの信頼度アップ(※3)これまでに西条と学長に会っておくこと。

４日目までのイベントをシナリオ別にフォロー

４人のヒロインそれぞれに、まったく異なるストーリーが用意された『幻想のアルテミス』。今回は、それぞれのシナリオの４日目までのイベントの流れを、一挙に公開していくぞ。なお、さらさ編とこずえ編は序盤のうちは共通で進んでいき、４日目の最後に分岐するようになっているのだ。

注意!! 余計な所を調べてばかりいると……

ゲームは基本的にＡＶＧ方式で進んでいくが、登場する女の子には信頼度というパラメータが設定されており、これが低いと発生しないイベントなどもある。信頼度は、出会ったときに変な場所を調べたり、イベントの選択肢で女の子が嫌がる選択をすると減少していくぞ。信頼度が低いとゲーム進行にも影響が出るの注意しよう。



◀さらさとの出会いで選択肢発生。この場合、どちらを選べばいいかは……分かるよね？

初日（共通部分）の展開は……？

捜査初日は、全シナリオ共通だ。自由に行動できるようになったら、学校を探索して学園関係者と会話をしていこう。みこと、こずえ、萌、さらさの４人全員と出会うと、「もうこんな時間か～」と表示される。あとは自分の部屋へ戻って、印象に残った女の子を、先の４人から選択すればＯＫ。その日の夜から、事件は始まるぞ。



◀ここでは、ヒロインの４人に会えばＯＫ。しかし、できるだけ多くの人に会っておくといいだろう。



▶部屋に戻って、ヒロインとなる女の子を選択する。４人の中から、自由に選択することができるぞ。

●みこと編●

みこと編に入ると、初日の夜、見まわりに出た恭一が何者かに襲われるイベントが発生する。しかし、よく見るとその犯人は、同じく寮内を見回りしていたみことだった。結局、その夜はそのまま何事もなく過ぎるが……。


▲やがて２人は、学園主催のミュージカルをめぐる、大きな事件に巻き込まれていくことになる。

2～3日目

●理事長室　２日目の朝、まずは理事長室に行き、江里子と会話。ここで、学園でミュージカルを催す企画があるということがわかる。次に西条に会い(※1)、「ミュージカルについて」聞くと、台本が貰える。この台本を検証すると、最後のページがないことがわかる。

●恭一の部屋　良子の話で、ミュージカルの主演候補がみことかさらさの、どちらかに選ばれたという情報を聞いておく。

●みことに会う　みことに会うと、主役候補に選ばれたことを喜んでいないことがわかる。なお、みことは部屋にはおらず、現れる場所はランダムなので注意。

●恭一の部屋　みことに会ったあとで自分の部屋に戻ると、再び良子と出会う。みことが主演候補を喜んでいない理由は、自殺したかおると、退学したリカに対する引け目であるのではないかと推測。

●萌の誕生パーティ　３日目の夜になると、自動的に萌の誕生パーティ会場へ。ここで主演がさらさに決定したことを聞く。このあと道場にいくと、みことと会える。このときの選択肢では、叱咤すると信頼度アップ。

4日目

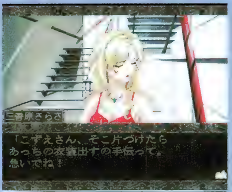
●恭一の部屋　４日目の朝、良子が部屋に訪ねてくる。リカが現在、行方不明になっているという情報を聞くことができる。

●大ホール　大ホールに行くと、さらさがステージの練習中に血のりをかぶせられて失神する事件が発生する。さらさの状態を調べ無事であることを確認したら天井裏を調べることに。ここでスイッチをチェック。

●理事長室～みことの部屋　理事長室で、江里子に報告。このことは警察に報告しないことになる。その後みことの部屋に行き、みことと会話しよう。みことは、犯人についての心当たりを話してくれる。なお、このときの選択肢は、何を選んでもＯＫ。

●さらさ・こずえ編●

初日の夜、寮内の見まわりに出た恭一は、ガラスの割れる音を聞き、３階のさらさの部屋へ。ドアを破って入ったら、窓を調べ、紙包みを発見しておく。そのあと、さらさが恭一の部屋に来ることになるが……(※2)。



▲さらさの付き人はこずえ。一見、あまり仲がいいようには見えない２人なのだが……。

2～3日目

●校舎の廊下　こずえとさらさに会う。さらさはすでに仕事をこなしている売れっ子で、その付き人をやっているのがこずえであることを知る。しかし、こずえが何故付き人をやっているのかについては謎のまま。

●江里子に会う　江里子に会い、「こずえについて」聞く。すると、さらさの付き人になった経緯は、学長が知っているといわれる。なお、江里子は理事長室にはおらず、現れる場所はランダムなので注意。

●学長と西条にあう(※3)　学長、西条に会い（場所はランダム）、「こずえについて」聞く。付き人になったのはこずえの意思であること、近々ファッションショーがあることを知る。

●萌の誕生パーティ　３日目の夜になると、自動的に萌の誕生パーティ会場に移動する。ここで、ケーキが爆発するという事件が発生。宙に舞うビラを調べ、さらさに嫌がらせをする相手の心当たりを確認。また、このときこずえの挙動が不審であることも確認しておこう。

4日目

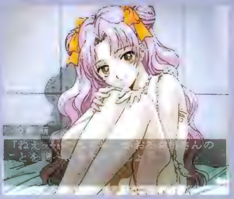
●こずえの部屋　パーティから一夜空けた４日目、こずえの部屋に行き、こずえに昨晩の挙動不審の訳を聞こうとする。しかし、こずえは口を閉ざしてしまい、何も語ってくれない。

●さらさとこずえの争い　さらさとこずえが争っている場面を目撃する（場所はランダム）。ここで選択肢が発生。さらさの味方をするとさらさ編へ、こずえの味方をするとこずえ編へ分岐。選んだ方の女の子から、これまでの事件に関する情報を聴くことができる。

さらさの味方をする	こずえの味方をする
▼	▼
さらさ編へ	こずえ編へ

●萌　編●

萌編に入ると、初日の夜、戸外で萌の悲鳴を聞き、駆けつけるというイベントが発生する。このとき、萌をストーキング（!?）している松浦を目撃することになる。しかしその日は、とくに何事もなく終了する。


▲演技に入ると、自分を見失って役になりきってしまう天才子役、萌。普段は明るく元気だが……。

2日目

●恭一の部屋
夜、萌が訪ねてくる。今晩泊まっていいかの問いに、はいと答えれば信頼度がアップ。なお、２日目の日中にレッスン室に行くと、萌とのちょっとしたイベントが発生。



3日目

●理事長室～オープンセット
理事長室で江里子に会い、萌主演の映画について聞く。その後恭一の部屋に戻ると、良子から、映画の監督（岩野）や共演者（まお）に関する情報を得られる。これ以降、マップにオープンセットが追加。オープンセットでは岩野に会える。また、その後萌と会う（場所はランダム）と、まおが岩野に惚れているという情報が聞ける。

●萌の誕生パーティ　萌の誕生パーティでは「大人っぽくなった」という問いに否定すると信頼度アップ。岩野の登場で機嫌が悪くなった萌には、「ムリしなくて～」を選ぶと信頼度アップ。その後、逃げた萌を探して中庭に。松浦とともに萌を発見するが……。

4日目

●レッスン室　レッスン室で、演技の最中に萌が篠崎を刺し殺しそうになるという事件が発生する。演技用のナイフが、本物にすり替えられていたようだ。松浦の証言で、今回の事件にまおが荷担していた可能性が生まれるが……。

●萌の部屋～まおの部屋　萌の部屋で萌と会話し、演技中のことはまったく記憶にないという証言を聞く。次にまおの部屋に行き、ナイフを本物にすり替えたのかと聞くが、まおは否定する。最後に松浦に会い（場所はランダム）、彼の話を「聞く」と答えると、松浦から重要な証言が得られる……。

Tactical Armor Custom ガサラキ

今回の攻略は、最強の部隊編成法を伝授！
これでキミのＴＡ部隊の前に敵はいない!!

発売中 SLG	▶¥5,800 ▶バンダイ ▶MC（1ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『ガサラキ』なんですけどぉ、スイマセンＴＶほとんど見たことないんですよね。だって、日曜日のけっこう朝早い時間にやってたんで（関東ローカルでスマン）、朝方に就寝するオレには、ちょっと見るのが厳しかったんですよね。そういえば、初めて見たときは番組名をまだ知らなくて、「あ、『ガン●リフォン』がアニメ化されてる!!」などと思ったものでした。っていうか、アニメほんとに見なくなったなぁ……。（青毛野郎）

戦場を生き抜くための基本戦術&TAカスタマイズを伝授!!

人気ＴＶアニメ「ガサラキ」の世界を舞台に、国連エリートＴＡ部隊を率いて戦場を戦い抜いていくこのゲーム。今回の攻略では、このゲーム最大の魅力となる「思考チップ」の配置法を中心に、最強の部隊編成をレクチャーしていくぞ！



◀戦闘はオートで進むため、部隊編成が直接、戦闘結果につながる。

BATTLE part

作戦中に敵部隊と遭遇すると、戦闘モードに突入！　このとき、プレイヤーは戦闘開始時に４種類の戦闘コマンドから部隊に指示を出していくことになる。しかし、各戦闘コマンドは、戦闘中に１回しか選ぶことができないため、各ＴＡの能力に合った指示を出さないと、ＴＡの能力を生かしきれず、苦戦することは必至。そこで戦闘中、どのＴＡにどんな指示を与えるかが非常に重要になってくるのだ。逆に、与える指示に合わせてカスタマイズすれば、戦闘を有利に進めることができるぞ。

Point1 防御を有効に使おう

シールドパックを装備しておけば、TAのシールドが０になっても自動的に100回復してくれる。しかし、支給される数には限りがあり、大事に使わないとパック不足でその後の作戦遂行が難しくなるぞ。そこで、シールドの少ないTAには「DEFENSE」の指示を出して、こまめにシールドを回復させていこう。



▲「DEFENSE」選択中は、自動的にシールドが回復していくぞ。

Point2 戦略的撤退も重要

戦闘中に、TAのシールド残量が50%を切ると、スタートボタンを押すことで戦闘から離脱できるようになる。このゲームは主人公が倒されるとゲームオーバーなので、形勢が不利だと思ったら、迷わず撤退して仕切り直そう。



◀画面右上に「P．A」の文字が出れば撤退可能。

SETTING part

TAは、基本的に戦闘コマンドに合わせてセッティングしていく。このとき、大まかに「ATTACK」＝近距離戦、「CHECK」＝中距離戦、「SUPPORT」＝遠距離戦と考えればわかりやすい。そこで、ここでは各距離に適した機体を紹介していくぞ。



▲マザーボードは、とりあえず全種類入手しておこう。

▼「CHECK」は機動力のあるTAがベスト。

パーツごとの特性を理解してセッティングしよう！

MOTHER BOARD　TAの基本特性を決定する重要なパーツ

マザーボードは、戦闘を繰り返すことで学習・成長する。もちろん、ボードの種類によって成長するステータスが大きく異なるぞ。ボードは戦闘に使用したもの以外成長しないので、序盤は同じボードを使い続けることが重要。また、成長させることによってシールドの最大値もアップしていくぞ。

全マザーボードリスト

ボード名	特性
WANS	機動力が成長
HIMIKO	攻撃力が成長
TZY Ⅱ	防御力を成長
LDY Ⅲ	狙撃力、支援力が成長

CHIP　上手に配置して能力アップを目指そう

思考チップは、同じチップでも配置の仕方次第でTAの能力が劇的に変化する。同じ種類のチップを横一列に３つ配置すると近距離戦の能力が上がり、縦一列に３つ並べれば中距離戦の能力が上がる。そして、斜めに３つ並べれば遠距離戦の能力が上がる仕組みになっている。この法則はすべてのチップに共通するので、この法則を利用すれば、戦闘距離に合ったTAを簡単に作ることができるのだ。また、RESはおもに近距離戦、SPEEDは中距離戦、LOCKは遠距離戦で効果を発揮するぞ。

全チップリスト

チップ名	特性
MAZIN-N	近距離攻撃用
MAZIN-A	中距離攻撃用
MAZIN-F	遠距離攻撃用
DEF-N	近距離防御用
DEF-A	中距離防御用
DEF-F	遠距離防御用
SPEED	機動力増加
LOCK	命中精度補強
RES	回避反応力上昇
SHIELD	シールド100回復

WEAPON　距離特性に合わせて武器をチョイスせよ

ウェポンの数はそれほど多くないので、右の表を参考にカスタマイズしたTAの特性に合ったものを、好みで選んで装備させればいいだろう。



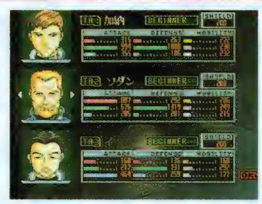
◀遠距離武器は、FANG823がオススメ。

全ウェポンリスト

ウェポン名	S	M	L
UUG25	100	50	20
IG-K04	120	70	10
OPC53J	40	120	40
CA-223	20	50	100
FANG823	10	40	120

戦闘コマンド別オススメパイロット&パーツを紹介！

ここではステージ５をクリアするまでの、コマンド別オススメTA編成を紹介！　これを参考に、強力なTA部隊を作り上げてほしい。ただし、プレイによって支給されるチップに違いがあるので、自分なりのアレンジが必要になってくるぞ。



◀パイロットにも得意な攻撃距離が設定されている。

ATTACK　接近戦で能力を発揮する

チップを横一列に並べて、近距離戦用にカスタマイズ。近距離は被弾率が高くなるので、シールドパックは多めに。

パイロット	マザーボード
ソダン	HIMIKO

チップ配置表

MAZIN-N	MAZIN-N	MAZIN-N
MAZIN-N		
DEF-N	DEF-N	DEF-N
DEF-N		
RES	RES	RES

SUPPORT　的確な射撃で味方を援護

基本は斜め配列で遠距離特性をアップ。さらにDEFチップを横に並べて、近距離での防御力も強化している。

パイロット	マザーボード
イ	LDY Ⅲ

チップ配置表

DEF-F	DEF-F	DEF-F
MAZIN-F	DEF-F	
LOCK	MAZIN-F	DEF-F
	LOCK	MAZIN-F
		LOCK

CHECK　高い機動力で敵を翻弄！

配置は縦に並べるだけのシンプルなものだが、中距離特性は抜群。また、SPEEDチップで高い機動力を実現。

パイロット	マザーボード
加納	WANS

チップ配置表

MAZIN-A		SPEED
MAZIN-A	DEF-A	SPEED
MAZIN-A	DEF-A	SPEED
MAZIN-A	DEF-A	SPEED
MAZIN-A		SPEED

実況パワフルプロ野球'99決定版

追加イベントや選手データの更新などで『開幕版』よりさらにパワーアップした『決定版』を徹底攻略だ!

発売中	▶¥5,800 ▶コナミ
SPG	▶MC(2〜9ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回作成した選手は、"威圧感"修得のため、絵美里とのデートに時間をかけなければならなかったので、能力をあまり高くすることができなかった。それでも途中でダイジョーブ博士の手術さえ失敗していなければ、もっと能力が高かったはずなんだよなあ…。ちなみに練習よりもデートを優先させていると、チームメイトの評価が悪くなって、入れ替え試験のときの難易度が高くなるので、一軍をキープするのが大変になりますよ。 (バリオス)

『決定版』限定!! 追加イベントで超強力選手を作ろう!!

1.噂の特殊能力"威圧感"修得法

前作『開幕版』では、サクセスモードで修得することができなかった特殊能力"威圧感"。なんと本作『決定版』では、打者のみ覚えることができるようになったぞ。ここでは、その修得法を紹介しよう。

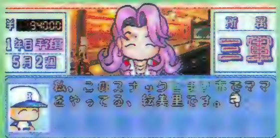


この人をチェック!! 辺見絵美里

"威圧感"を修得するには、絵美里を彼女にする必要がある。そのためには、1回1万円かかるスナック・とまり木へ5回から8回ぐらい通わなければならないのだ。詳しくは欄外のコラムを参照のこと。

1 猪狩コンツェルンを選べ

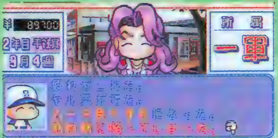
とまり木に通うお金が必要なので、所持金に余裕のできるこの会社で始めるのがベスト。もしジュテームへ連れていかれたら、絵美里は出ないからやり直そう。



▲ここへ来ないと絵美里とは出会えない。

2 5月か9月に公園デート

彼女の評価が上がると発生する、公園でのお弁当イベント。"威圧感"修得にはこれを見ないとダメ。また5月か9月だと"ムード○"にも。このときを狙え。



▲必ず"恋の病"にもかかるので注意。

3 恋の病はこう直せ!

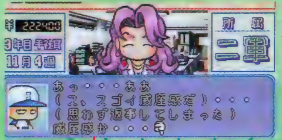
"恋の病"が発病すると、デート以外の行動ができなくなってしまう。しかも絵美里を彼女にしているから、バー・ジュテームで"恋の病"が治る可能性もない。そこで"恋の病"の発病がイヤな人はおもいきって、入れ替え試験に落ちてみよう。すると"恋の病"を確実に治すことができるのだ。ただしキャプテンのときは試験に落ちても治らないので注意。



▲先の試合がないから、12月がいいぞ。

4 彼女評価を最高に!

プロ入りのときに彼女の評価が最高だと、背番号を決めたのち、"威圧感"を覚えた選手となるのだ。評価は、一緒に温泉に入れるぐらいに上げておこう。



▲このイベントが見られればOKだ。



威圧感ゲット!

2.プロの神髄本打撃編入手法

『開幕版』ではネクタイ以外をくれなかった美鈴。『決定版』では、"流し打ち"などが覚えられるプロの神髄本をくれるようになったぞ。打者作成のときは彼女にしよう!



この人をチェック!! 嵐山美鈴

パワフル物産またはたんぽぽ製作所での同僚として出会う。3回ほど一緒に遊びに行けば、彼女にできるぞ。居酒屋と遊園地の絶叫系のマシンが好きなので、デートはこの辺りを中心にして、交際していこう。

誕生日プレゼントリスト

交際期間	プレゼント名
25週以上	バーチャルテニスラケットDT(ミート+1)
48週以上	打撃特訓用日本刀(パワー+10)
72週以上	プロの神髄本打撃編

プロの神髄本打撃編の効果

技術ポイント+5の場合と"バント○"を修得する場合がある。これをすでに修得済みでミートカーソル5以上なら"流し打ち"修得&技術ポイント+10に。これも修得済みなら"広角打法"が修得できる。ただ"バント○"を修得していない場合でも、低確率でこれらを修得できることも。

コナミもびっくり こんなに活躍した選手たち

西武 松坂大輔 選手

シーズン中、波のあったピッチングを反映して、"安定感"はなくなっている。だけど、"対左打者○"などが増えていて、全体的な能力もアップしている。



開幕版 / 決定版

巨人 上原浩治 選手

雑草魂からくる勝負強さを反映させた"ピンチ○"、さらに"リリース○"などの特殊能力も増えるなど、全体的な能力が『開幕版』に比べかなりアップしている。



開幕版 / 決定版

'99ペナントの熱狂を完全再現!! シナリオモードをポイント攻略

シーズン後半の名場面を中心に、すべてのシナリオが新しくなった今回のシナリオモード。全部で12あるシナリオの中から難易度の高い4つをピックアップ。それぞれのポイントを攻略していくぞ!

シナリオ1 栄冠をつかみとれ

打順が調子のいい小久保からなので、7回裏で同点に追いつくか逆転しよう。8回表になったら、疲れている若田部をペドラザなどと交替させて追加点を与えないようにすること。



▲若田部はかなり疲れているので、必ず交替させること。

シナリオ4 怪物くんをやっつけろ!!

9回表で逆転しなけばならないので、先頭打者の堀は出塁させたい。松坂はコントロールDで、"四球男"もついているから、失投やフォアボールが出やすいので、それを狙おう。



▲フォアボールなどで出塁したら、確実に進塁させよう。

シナリオ8 最後の直接対決

中日の岩瀬はスタミナがないので、先頭のマルティネス、清原、二岡で相手の球数を増やしつつ、あとにつなげていこう。8回表で2点くらいはかえし、裏では岡島を交替させよう。



▲岩瀬を疲れさせて、できるだけ点差をちぢめておこう。

シナリオ12 ジス・イズ・野球

絶好調のジョンソンで2、3塁のランナーをかえして確実に同点したい。ジョンソンを出塁させることができたら、9番星野を調子のいい大豊に替えて、一気に逆転を狙おう。



▲大豊でジョンソンをかえして、一気に逆転サヨナラだ。

野球と女とパワプロと

今回の"威圧感"修得で、最初にクリアしなければいけないのが、スナック・とまり木へ行けるようになること。これは大卒選手の限定イベントで、嶋田が連れていってくれるのは、ジュテームかとまり木のどちらか片方だけ。この確率は半々なので、序盤に嶋田の評価を上げて、早めに連れていってもらおう。パワフル物産、たんぽぽ製作所でも絵美里を彼女にできるけど、仕事をする必要があるから大変だぞ。

実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー

試合で有効なテクニック＆『パースト』シリーズではおなじみのウラワザコマンドを紹介。

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(5ブロック)、AC(DS対応)、4P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

なかなかゴール前までボールを持っていけない。もしくは、ゴール前でなかなかフリーになれずシュートが打てないという人は、L1を2回押すと出せる浮きワンツーを使うといいかも。この浮きワンツーは、パスの出し手が敵ディフェンダーに囲まれていても、敵選手の頭を超えてボールをやり取りできるので、敵のマークから抜け出しやすい。特にペナルティエリア近くで使うと、フリーになりやすく、シュートも決めやすい（はず）。（カワチ山田）

[試合に勝つためのテクニック＆ちょっとお得なウラワザ集!!]

『パーフェクトストライカー（以下パースト）』は、COM選手＆キーパーが賢く、点を取るのが大変。そこで今号では、試合で役立つテクニックを紹介しよう。シリーズおなじみのウラワザも合わせて紹介するぞ。ちなみに『ウイニングイレブン（以下WE）』と操作感覚やシステムが違って…という人は、コントローラエディットで「タイプ4」に設定しよう。『WE』とほぼ同じ感覚でプレイできるぞ！



▲今回紹介しているのは基本的なテクニックだ。ちゃんと身につけるように。

テクニック1 シュートボタンでセンタリングを上げる

通常の◎ボタンセンタリングではボールスピードが遅く、クリアされてしまう可能性が高い。そこで、使いたいのがシュート（△）ボタン。これだと、スピードの速いセンタリングを上げることができる。遠いサイドからが有効だ。



▲このあたりからのセンタリングがベスト。

▼L2＋✚キーでボールにカーブをかけるように。

テクニック2 サーチなしパスを使うべし!!

パスを出せる選手にカーソルが表示され、パスの相手がわかってしまうこのゲーム。そのため、対人戦ではパスカットされやすい。それを防ぐには、R2を押しながらパスを出す、サーチなしパスが便利。✚キーを入力した方向に即座にボールを出せるので、相手にさとられずパスができる。



▲『WE』と同じようなパスだと思えばいい。

テクニック3 キーパーが出てきたらループ

キーパーレベルを高くすると、キーパーの反応がよくなり、なかなかゴールできない。しかし、レベルが高くても、キーパーが前に出ている場合にループシュートを打つと、キーパーは反応できず、高確率でゴールできる。



▲少しでもキーパーが前に出てきたら……。

▼ループを打つと、ボールに触れずゴールできる。

テクニック4 特殊能力を持つ選手を使おう!!

能力値は重要だが、この『パースト』で重要視したいのは、能力値よりも特殊能力。スルーパスやドリブル、スライディングなどの、試合中多用する能力は特に重要だ。試合前のメンバー選択時や選手交代のときは、能力値だけでなく、必ず特殊能力をチェックするようにクセをつけておこう。



▲セレクトボタンを押すと特殊能力が確認できる。

テクニック5 ボタンを押す長さでフェイントをかけよう!!

スルーパスやワンツーのときに、何も考えずにパスを出していてはダメだ。このゲームでは、ボタンを離したときにボールを蹴るので、ボタンを押す長さでパスを出すタイミングを変えることができる。特にワンツーで、パスを返すタイミングをずらすテクニックは、対人戦ではかなり有効だ。



▲いつも同じタイミングで出さないこと。

●ウラワザコマンド集●

試合中の選手の頭が大きくなる

コマンド：タイトル画面で、✚下、下、上、上、右、左、右、左、⊗、◎の順でコマンドを入力。その後、セレクト（以下㋝）を押しながらスタート（以下㋜）でゲームを始めるときに「大きくいった」という音声が聞こえたら、コマンド入力成功。



隠しチーム①海外オリジナルクラブ出現

コマンド：タイトル画面で、◎、✚下、右、R1、L1、上、左、⊗と入力後、㋝を押しながら㋜でゲームを始める。「ダイレクト！」という音声が聞こえたらコマンド入力成功。

隠しチーム②ジャパン・ワールドドリームス出現

コマンド：上の技と同じくタイトル画面で、✚下、下、上、上、左、右、左、右、⊗、◎と入力し、㋝を押しながら㋜でゲームを始めるときに「ゴール……」という音声が聞こえたら成功だ。

隠し顔写真全出現

コマンド：タイトル画面で、R2、R2、R2、R1、R1、R1、L1、L1、L1、✚下、上、◎、⊗と入力し、㋝を押しながら㋜でゲームを始める。すると、選手作成時の顔の写真が増えている。

インターナショナルマッチ＆日本代表出現

コマンド：タイトル画面で、✚左、左、右、右、上、下、上、下、⊗、◎と入力。そして、㋝を押しながら㋜でゲームを始めると「サポーター狂喜乱舞！」という音声が聞こえたら成功。

オリジナルクラブの地名追加①

コマンド：タイトル画面で、L1、L2、R1、R2、L1、R1、L2、R2、⊗、◎の順番で入力し、㋝を押しながら㋜でゲームを始める。すると、オリジナルクラブ作成の、隠し地名がすべて出現している。

オリジナルクラブの地名追加②

コマンド：タイトル画面で、L2、L1、R2、R1、L2、R2、L1、R1、⊗、◎の順で入力し、㋝を押しながら㋜でゲームを始める。「なにわ！」という音声が聞こえれば成功。出現する内容は①の技と同じ。

編集部対抗コナミサッカー大会

去る12月某日、編集部対抗の『パースト』＆『WE4』によるサッカー大会が、コナミ様主催により開催されました。もちろんDPSからも4名参加。しかしながら、参加者のレベルが高く、健闘むなしくDPSライター陣は4名とも惨敗。ちなみに優勝は、『パースト』『WE』とも週刊ファミ通さんがかっさらっていきました。



▲コテンパンにやられました。『WE』班はかなり、ショックだったみたいです。

センタリングは使いわけを!! 上で書いているシュートセンタリングは、遠いサイドからの場合や、カウンター時のように素早い攻撃が必要なときに有効。近いサイドからは、普通のセンタリングのほうがシュートしやすい。ちなみにシュートセンタリングは、ゴールと反対側にカーブをかけないと、キーパーに取られてしまうので気をつけよう。

ぷよぷよ〜ん カーくんといっしょ

〝カレーすとーりー〞攻略！　全カレーリスト&カーくんのレアアクション入手方法大公開!!

発売中 PZG	▶¥4,980　▶コンパイル ▶MC（1ブロック）、PS（14ブロック）、DS（AC非対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

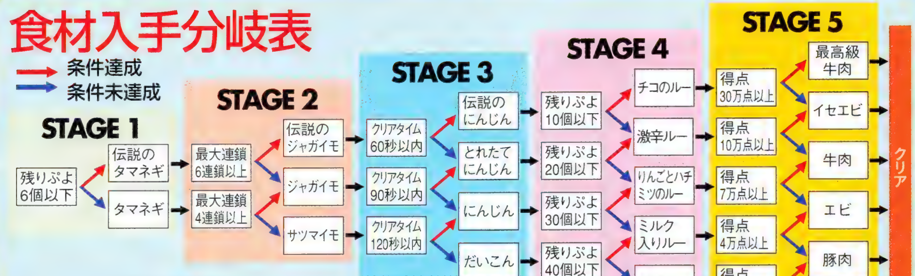
今回で『ぷよぷよ〜ん』攻略も最終回になります。最初は連鎖もロクに組めなかった私ですが、今ではすっかりぷよマスターの仲間入り♪（ホントか!?）。ところで、みなさんのマイキャラは誰ですか？　私の最近のお気に入りはスケルトンーT。敵として登場すれば最弱との噂の高い彼ですが、実際に使ってみるとけっこうおもしろい。ぷよを回転させないことで、攻撃力がなんと4倍まで上がっていくんです！……けど、やっぱり弱いよなぁ。（りょ）



全カレーリスト&入手アクション公開!!

5人のキャラと対戦して集めた食材でカレーを作り、カーくんに食べさせる〝カレーすとーりー〞。このモードは、本編の〝すとーりー〞とは違い、対戦に負けても次のステージへ進むことができる。敗戦時には手に入る食材は変化するが、その食材でしか作れないカレーも存在するのだ。そこで今回は、食材の入手分岐条件や全22種のカレーの作り方、さらにカーくんが新たに覚えるアクションなどを詳しく解説していくぞ。

食材入手分岐表



各ステージの分岐条件を達成すると上のルートへ、未達成なら下のルートへ進む。対戦に負けても下のルートで次のステージに進めるが、できあがるカレーの種類が変化してしまうので注意！

「伝説のカレー」への道

ここでは「伝説のカレー」を目標に、対戦相手別ワンポイント攻略を伝授。各ステージと対戦相手は、食材入手分岐表と対応しているので、両方参照して好きなカレーが作れるようになろう。

VS ドラコ　条件 クリア時の残りぷよが6個以下



基本は速攻勝負。最初の攻撃で5連鎖ぐらいが組めれば、ドラコの特技1回では対処しきれなくなり勝てる。攻撃された場合は特技を発動させて、なるべくおじゃまぷよを降らせないようにしよう。

VS セリリ　条件 6連鎖以上を成功させる



セリリは対戦開始と同時に特技を発動して長連&全消しを狙ってくる。これをこちらも特技で防ぎつつ、6連鎖以上を速攻で組むのが勝利への近道だ。連鎖を組むときは、ちぎらない工夫をすべし！

VS ウイッチ　条件 クリアタイム60秒以内



60秒以内に勝つためには、最初の攻撃で5〜6連鎖を組み、30秒台で連鎖を発動させるのがベスト。ウィッチも特技を使ってくるが、気にせず自分のペースで連鎖を完成させていこう。

VS チコ　条件 クリア時の残りぷよが10個以下



まずは、初期配置されている固ぷよを消していく。次に連鎖を仕掛けていくのだが、あとのことを考えゴミをなるべく出さないようにすること。連鎖発動後は速攻で残ったぷよを消していくのだ！

VS シェゾ　条件 獲得点数30万点以上



条件の30万点以上を狙うなら、クリア時に残ったぷよの数に応じて得点の入るスロットボーナスがオススメ。残ったぷよが1つなら50万点、2つなら20万点も一気に獲得できるのだ!!

キミはすべてのカレーを作れるか？

5つの食材の組み合わせによってできるカレーは全部で22種類。カーくんはカレーごとに対応したアクションを覚えていくぞ。

食材1	食材2	食材3	食材4	食材5	カレーの名前	アクション
伝説のタマネギ	伝説のジャガイモ	伝説のにんじん	チコのルー	最高級牛肉	伝説のカレー	カーバンクルビーム
			チコのルー	イセエビ	イセエビカレー	サーフィン
			激辛ルー	イセエビ	イセエビカレー	サーフィン
			激辛ルー	牛肉	でりしゃすカレー	ぷよとの格闘
		とれたてにんじん	激辛ルー	イセエビ	海の幸カレー(激辛カレー※1)	水泳（ギターを弾く※1）
			激辛ルー	牛肉	おいしいカレー	サッカー
			りんごとハチミツのルー	牛肉	きまぐれカーくんのビーフカレー	ブレイクダンス
			りんごとハチミツのルー	エビ	エビカレー（カニカレー※2）	釣り
	ジャガイモ		激辛ルー	イセエビ	海の幸カレー(激辛カレー※1)	水泳（ギターを弾く※1）
			激辛ルー	牛肉	山の幸カレー（にくじゃが※1）	火を吹く（登山※1）
			りんごとハチミツのルー	牛肉	ビーフカレー	鉄棒
			りんごとハチミツのルー	エビ	エビカレー（カニカレー※2）	釣り（カヌー※2）
		にんじん	りんごとハチミツのルー	牛肉	アルルのカレー（フルーツカレー※2）	ひも（木登り※2）
			りんごとハチミツのルー	エビ	シーフードカレー（からあげカレー※2）	棍棒（バレーボール※2）
			ミルク入りルー	エビ	シーフードカレー（からあげカレー※2）	棍棒（バレーボール※2）
			ミルク入りルー	豚肉	お子さまカレー（あかちゃんカレー※3）	縄跳び（乗馬※3）
タマネギ		とれたてにんじん	激辛ルー	イセエビ	イセエビカレー	サーフィン
			激辛ルー	牛肉	山の幸カレー（にくじゃが※1）	火を吹く（登山※1）
			りんごとハチミツのルー	牛肉	アルルのカレー（フルーツカレー※2）	ひも（木登り※2）
			りんごとハチミツのルー	エビ	エビカレー（カニカレー※2）	釣り（カヌー※2）
		にんじん	りんごとハチミツのルー	牛肉	おいしいカレー	サッカー
			りんごとハチミツのルー	エビ	エビカレー	釣り
			ミルク入りルー	エビ	エビカレー	釣り
			ミルク入りルー	豚肉	まずいカレー	リンボーダンス
	サツマイモ		りんごとハチミツのルー	牛肉	ビーフカレー	鉄棒
			りんごとハチミツのルー	エビ	シーフードカレー（からあげカレー※2）	棍棒（バレーボール※2）
			ミルク入りルー	エビ	シーフードカレー（からあげカレー※2）	棍棒（バレーボール※2）
			ミルク入りルー	豚肉	まずいカレー	リンボーダンス
		だいこん	ミルク入りルー	エビ	シチュー	野球
			ミルク入りルー	豚肉	まずいカレー	リンボーダンス
			甘口ルー	豚肉	お子さまカレー（あかちゃんカレー※3）	縄跳び（乗馬※3）
			甘口ルー	魚	ふしぎなカレー（激マズカレー※1）	カーバンクルビーム（スキー※1）

まだある！ カーくんの㊙アクション

カーくんが覚えるアクションは、通常27種類。ところが、これ以外にもアクションが加わることが判明!!　レアアクションは、特定の2つのアクションをマスターすれば覚えるぞ。右の3つ以外にもさまざまなアクションが用意されている。

❶シャチにのる



▲水泳&乗馬をマスターレベルにしよう。

❷ゴルフ



▲野球&サッカーをマスターレベルにしよう。

❸宇宙へ



▲登山&木登りをマスターレベルにしよう。

※表中の（　）内のカレーおよびアクションは、対戦に負けた回数（コンティニュー回数）によって変化するものを表す。例えば「海の幸カレー」を作る食材を集める過程で1敗した場合、でき上がるカレーが「激辛カレー」になり、アクションが「水泳」から「ギターを弾く」に変化する。　※1＝1敗以上　※2＝2敗以上　※3＝4敗以上

カット/戸部　淑（とべすなほ）

レスキューショット ブービーぼー

プレイヤーがサポート役になるガンSTGが登場。笑いを誘うキャラ＆ストーリーにも注目！

1 20 STG	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、マウス対応、ガンコン対応、2P同時プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

主人公「ぼー」のカワいらしさが、この記事だけでは伝えきれないのが残念でしょうがない。ゲーム中のどんな妙なことにも、首をかしげつつ「そうなのか……」と納得してしまい、危険なものにも何も考えず突っ込んでいってしまう「ぼー」。そんな「ぼー」はあまりにもおバカさん過ぎて、その突き抜けぶりがカワいらしさそのものになっている。この爆笑モノの魅力は、実際のゲームでぜひ確かめてほしいぞ！　（城イドム）

おちゃめな「ぼー」くんをゴールに導くコツ！

4つの基礎をチェック！

「ぼー」を守ってあげるのに役立つ、ちょっとした攻略のコツを教えるぞ。しっかり覚えておこう。

この『ブービーぼー』は、ちょっと個性的なシステムのガンSTG。主人公の「ぼー」はプレイヤーが操作しなくてもゴール目指してトコトコ進んでいくのだが、ワナがあってもバカ正直に引っかかってしまうし、重要アイテムが落ちていても、食べ物以外だと見向きもせずに通り過ぎてしまう。そこでプレイヤーは「ぼー」を陰からサポートする〝助け役〟になって、ガンSTGの要領で「ぼー」を守っていくことになるぞ。サポート内容も危険の排除だけでなく、特定のオブジェを破壊して通り道を作ってあげたり、「ぼー」自身を撃って、ジャンプなどのアクションをさせたりと、バリエーションいっぱい。本当に世話のかかる「ぼー」だけど、彼を危機から救えたときには、プレイヤーは妙な満足感にひたれるぞ！



1 背景を撃ちまくれ！

背景の中には「ゲームクリアとは直接関係ないけど、撃てば何かしら反応する」というオブジェがたくさん隠されている。例えば、序盤ステージに登場するキノコや大きな花などはその代表例で、これらのオブジェを撃ったり、特定のエリアで一定数を撃ち尽くしたりすると、アイテムが飛び出すのだ。ほかにも、建物の窓ガラスを割ったり、噴水を撃って水を噴き出させたりと、おもしろい反応を見せるものもいっぱい!! 撃つと得点が加算されるというメリットがあるぞ。



▶敵がいなくても休んじゃダメ。背景のキノコを撃ってみよう。

2 隠れた仕掛けを利用！

ゲーム中には「ぼー」が進むのを助けてくれる仕掛けもたくさんあるぞ（もちろん撃つことで作動）。仕掛けを上手に使えば、群がる敵を一気に倒せたりするので、いろいろな場所で探してみよう。ただし、撃つタイミングを誤ると「ぼー」がダメージを受けてしまう場合もある。くれぐれも注意しよう！



▲木を撃つと実が落下。下の敵を一掃！



▲爆弾キノコを起爆。手ごわい敵も一撃で倒せる。

3 ミノムシを探し出せ！

序盤ステージのミノムシは、その大半がアイテムを持っているという、ちょっと注目すべきキャラ。ミノムシは普段その姿を隠しているが、特定の木を撃つと、ビックリして飛び出してくるぞ。ちなみに、ステージ1−1と1−2では、ミノムシが隠れた木の近くには、必ず白いチョウが舞っているので、それを目印に探してみよう。



▲白いチョウのいる木を撃つと、隠れていたミノムシが姿を現す。

4 撃ってはいけないものも!!

ごく一部、背景の中には撃ってはいけないオブジェや敵キャラも存在する。例えば、1−2の牛は普段はノンビリしているクセに、1発でも攻撃を当ててしまうと、怒り狂って「ぼー」に突進してくるぞ。



◀牛を突進させてはダメ。こうなってしまうとダメージ必至なのだ。



竜から逃げつつ川下り

◀「ぼー」が持つオールの赤い矢印を撃って、ボートの進行方向を調整。岩をよけさせつつ、背後の竜を撃退だ。



城下町にて鬼ごっこ

▶鬼を追いかけるべきなのに、何も考えずに走っている「ぼー」。鬼が逃げこんだ家のちょうちん（画面奥）を破壊して、「ぼー」を導こう。

ゲーム序盤で発生するイベントをチェック

ゲーム中には、特定の条件で発生する楽しいイベントもたくさん用意されている。ここでは、序盤ステージに隠された主なイベントを紹介しよう。

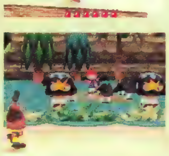
ステージ1−1　ぼくはだれ？

●分岐ポイント



▶写真の場所では、そのままだと「ぼー」は左手の道に進もうとするけど、前方に見える柵を破壊すると、正面の道に進んでくれる。

●ライザの救出



▶ライザ（赤ずきんの女の子）に群がる黒い敵を倒すと、ライザから「夢のかけら」をもらえる。ただし、ライザを攻撃してはダメ！

ステージ1−2　オオカミとうそつき娘

●分岐ポイント



▶風車のある通りの曲がり角で、ググル（写真のキャラ）が出現。コイツを倒すと地上ルート、倒さずにいると空中ルートに進める。

●ググルからのお礼



▶分岐ポイントで空中ルートを選択して、地上に見えるいたずら小僧を全滅させよう。着陸後に、ググルが宝箱を持ってきてくれる。

●ライザの救出



▶地上ルートを進むと、ライザに出会える。助けてあげると1−1と同じように、あとで「夢のかけら」をもらえるぞ。

●強敵を1発で撃退



▶ボス戦で登場する狼（赤のボスと紫の手下）は、頭が弱点。赤のボスを倒せば、紫の手下たちが全滅するぞ！



The Future Is Now
SNK
SNK Home Page URL
http://www.neogeo.co.jp/
恐れるべきは闇か、
それとも目に見えぬ人の心か
物語を生きるRPG
KOUDELKA
クーデルカ
好評発売中／4枚組／価格6,800円（税別）
愛されたことを知らぬまま命を断たれた少女がいた。
愛を忘れられぬがゆえに狂気の秘術を尽くした男がいた。
哀しいまでにヒトの業が折り重なった、そういう空間にあなたは訪れてしまった。
SACNOTH
DIGITAL ENTERTAINMENT
©SACNOTH/SNK1999
SACNOTH Home Page URL. http:// www.sacnoth.co.jp/
DUALSHOCK
このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。


"PlayStation"は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の登録商標、また "PocketStation"は同社の商標です。
PlayStation
隠密剣士
九葵 蒼志狼
SHEISHIROU KUKI
覇王丸／花房 迅衛門／服部 半蔵／ナコルル／リムルル
柳 銃士浪／七坐 灰人／吉野 凜花
十六薙 夜血／つむじ風の臥龍／サヤ／乱鳳／命／朧
覇業三刃衆
九鬼 刀馬
TOUMA KUKI
イラスト交換札 5枚
ポケットステーション
もどる
交換札をイラストに交換するよ！
それは、二つの太刀をめぐる物語
剣客異聞録
甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章
PocketStation 対応
ナコPG、サムライウォッチでも遊べるヨ!!
SONY
DUALSHOCK
好評発売中 価格5,800円(税別)
SNKが放つ 新たなる剣劇エンターテイメント「剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃」プレイステーションに登場!!
株式会社SNK 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 SNKサービスセンター TEL.06(6339)0110〔受付時間〕9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス) ※電話番号はお間違えなく。 ©SNK 1999



PlayStation
Dreamcast
その日、僕らは仲間になった。
はじめから、みんな仲がよかったわけじゃない。
むしろ、距離を置いてたくらいだった。
時間は流れ、やがて多くの思いと言葉が重なっていく。
ある日ふと気づくと、距離は信頼に変わってた。
悠久幻想曲3
Perpetual Blue
パーペチュアルブルー
重ねた心が、未来を変える。
好評発売中!
プレイステーション版：希望小売価格5,800円（税別）
ドリームキャスト版：希望小売価格6,800円（税別）
ポイントキャンペーン
『悠久幻想曲』関連商品（ゲームソフト・書籍・CD等）についている点数を10点集めて下記までお送りください。抽選で3,000名様に『パーペチュアル ブルー moo描き下ろしテレカ』を差し上げます。
応募方法 はがきに、10点分の点数を貼りつけて、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業を明記の上、下記までお送りください。申し込み〆切りは2月28日消印有効です。
（なお、はがき1枚につき1口分とし、端数は切捨てとさせていただきます。）
送り先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
（株）メディアワークス ソフト事業部 「悠久幻想曲ポイントキャンペーン」係 行
電撃攻略王 悠久幻想曲3 Perpetual Blue 公式攻略ガイド 1月15日発売予定 予価：本体950円+税
電撃G's文庫 悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー ① 1月25日発売予定 予価：本体550円+税
電撃コミックス 悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 公式コミック・ファンブック side：A 好評発売中 定価：本体660円+税
悠久幻想曲3 パーペチュアルブルー 公式コミック・ファンブック side：B 2月27日発売予定 予価：本体660円+税
Dセレクション 悠久幻想曲 ビジュアルブック（仮）2月29日発売予定 予価：本体2,000円+税
CD
悠久幻想曲3 Perpetual Blue プレリリース 好評発売中 ￥2,310（税込）
悠久コレクション 4Colors 好評発売中 ￥1,890（税込）
悠久幻想曲3 Perpetual Blue サウンドトラック 好評発売中 ￥2,940（税込）
悠久幻想曲3 Perpetual Blueドラマ CD 1月19日発売予定 ￥2,940（税込）
（発売 ポニーキャニオン・サイトロンレーベル）
悠久音楽祭 ～エンフィールドからシープクレストへ～
ボーカルソング編 2月17日発売予定 ￥2,940（税込）
ドラマ編 3月17日発売予定 ￥2,940（税込）
MEDIAWORKS （株）メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/
©1999 Starlight Marry／Media Works Inc.
"PS"ロゴ および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の登録商標、また "PocketStation"は同社の商標です。
"Dreamcast"は株式会社 セガ・エンタープライゼスの商標です。



ついにできたを。
koei
競馬ゲームならコーエー!
最新の騎手人生、君の手に。
騎手アクションゲーム最新版!
GI JOCKEY
ジーワンジョッキー
2000
ドラマチックレーシングゲーム
リアル&ダイナミックなレーシングアクションが、
早くも最新データに対応!
ダート国際GIの創設など、2000年の競馬番組を導入。地方レース・海外レースがバラエティ豊かに充実。競馬ファンの記憶に新しい1999年の4歳世代が新たに追加され、馬データも最新版に更新。さらに「Winning Post 4」の対戦データをトライアルモードで使用可能!
キャラクターデザイン©かどた ひろし
2月3日発売
●プレイステーション版:5,800円
●DUALSHOCK対応
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用) TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUALSHOCK"は同社の商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


ついにできたを。
koei
KESSEN
PlayStation®2のパワーを極限まで引き出す新時代の合戦エンタテインメント!
平成12年3月4日 発売予定
リアルタイムシミュレーションゲーム
プレイステーション2版 価格未定
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）
TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
※画面は開発中のものです。

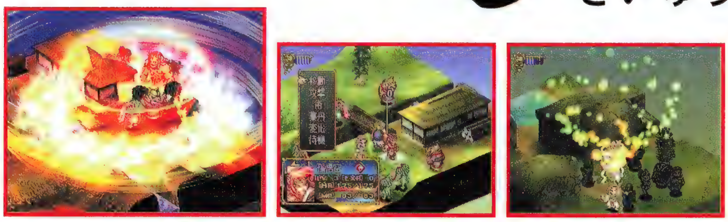


戦
決戦
プロデューサー
シブサワ・コウ
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


ついにできたを。
koei
リコエイションゲーム
大航海時代IV®
PORTO ESTADO
ポルトエシュタード
中世ファンタジーRPG、その精髄。
メインキャラクターデザイン
©末弥 純
Zill O'll
●プレイステーション版:6,800円
●ジルオール 完全攻略マニュアル
TEAM-INFINITE・監修 価格 1,500円
4-87719-743-5
「Same night,same face」
イメージソング
Fayray
(ANTINOS RECORDS)
Produced by
TEAM-INFINITE
信長の野望


冒険者に、
国境はない。
海に命を賭ける冒険者たちが夢見る港湾国家（ポルトエシュタード）――
それは栄光のユートピア。発見が世界を変えていく中世のロマン。
憧れが、夢が、そして野望が波間に揺れる――
絶賛発売中
プレイステーション版:6,800円
●DUALSHOCK対応
●攻略本『大航海時代Ⅳ PORTO ESTADO ハイパーガイドブック』好評発売中・価格 1,300円 4-87719-752-4
歴史を動かす興奮、さらに進化。
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 烈風伝
●プレイステーション版:9,800円
●信長の野望 烈風伝 ハイパーガイドブック上・下巻
シブサワ・コウ 監修
価格 各1,200円 4-87719-733-8 / 734-6
●信長の野望 烈風伝 マニアックス
シブサワ・コウ 監修 ポジティブボイス 編
価格 2,200円 4-87719-744-3
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
FamilyMart
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます
但し、一部店舗においてはお取り扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい
PlayStation
NO RESALE
コーエーの最新情報をお知らせしています。
テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）
ホームページ http://www.koei.co.jp/
■本ソフトは発売より9カ月間の中古販売を禁止します。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■“PS”ロゴおよび“PlayStation”は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
また“DUALSHOCK”は同社の商標です。
■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）





観音菩薩の命を受け、天下無敵の孫悟空たちが縦横無尽の大活躍!
敵を粉砕する圧倒的なパワー「神獣変化」! 三蔵が呼び覚ます天空の神々「神将召喚」!
中国最大の奇書、ついに本格的ゲーム化。いま、はるか天竺へ———。

好評発売中 プレイステーション版:6,800円

●西遊記 完全攻略マニュアル/福気・監修 1,200円 4-87719-749-4
●西遊記解体新書/マジック・モンキーズ編 1,400円 4-87719-737-0

PocketStation™に対応
DUALSHOCK対応


電撃PSはRPGの味方です
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
ポポロクロイス物語II
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの
カムライ ―神来―
イラスト／六堂秀哉

発売日繰り上げ！ 1月27日に決定!!

PoPoLoCRoIS II ポポロクロイス物語II™

大作ソフトが次々と発売延期になる中、なんと『ポポロII』の発売日が早まることが決定！ 今回は序盤のストーリー＆最新情報を徹底チェックだ!!

ポポロクロイス物語II	
1/27 RPG	▶¥5,800（CD3枚組） ▶SCEI ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）



◀愛と友情、冒険と勇気!! 正統派ファンタジーRPGの大本命がついに発売されるぞ!!

▼練り込まれた戦闘システムも『ポポロII』の魅力の1つ。ド派手な特技のエフェクトにも注目!!





ピエトロたちに迫る敵キャラを紹介!

ポポロクロイスの平和を乱す、正体不明の敵!! それが今回紹介する、女神マイラと、配下の四天王たちだ。彼らは物語の序盤から事件の陰で暗躍して、ピエトロたちを苦しめていく。はたしてピエトロは、マイラたちの邪悪な野望を打ち砕くことができるのか!?

ストーリーはかなりシリアス!?

一見、ほのぼのとした雰囲気のゲームに思われがちな『ポポロ』シリーズだが、実はシリアスな側面も持っている。今回も「本当の愛とは!?」をテーマに、ピエトロ王子の冒険と成長が描かれているのだ。その結末は必見だぞ!!



◀平和な町の片隅で悪の計画が進行中。善人ばかりの世界ではないのだ。

これが強敵！ 最悪の四天王!!

あの手この手でジャマする4人

前作に続いて『II』にも、ピエトロたちの敵役として強力な〝四天王〟が登場。今回の四天王も、一筋縄ではいかないヤツばかり。絶えずピエトロの前に姿を現し、あの手この手でジャマしてくるぞ!! 一見弱そうなその外見の下に、強力な真の姿を隠しているらしいのだが…!? とにかく要注意なのだ!!



▲協調性ゼロ、緊張感ナシ。全然強そうに見えない彼らだが、油断していると…!? 『II』の事件のほとんどは彼らの仕業なのだ。

コミカルだけどずるがしこい!?

ボクシー

奇妙な姿に怪しい言動。四天王の中では一番チビで腕力もないが、そのずるがしこさを武器に、ピエトロたちを苦しめる。パーセラの洞窟では作業員に扮して、ピエトロと最初に対決することになる。卑怯だけどなぜか憎めない不思議なキャラクターだ。



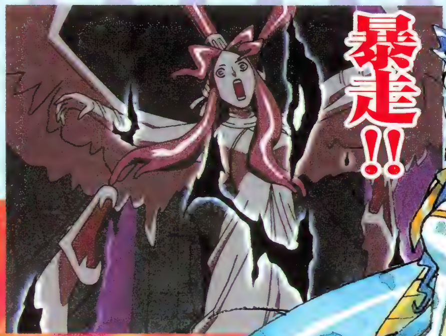


▲その言動は、ほとんど子どもと同レベル。それでも一応〝魔族〟の一員らしいのだが…!?

これがボス! 狂った女神・マイラ!!

邪神復活をたくらむ美の女神

今回のボスキャラである、美の女神・マイラ。絶大な力の持ち主で、神話で語られている神のなれの果て。〝美の女神〟なのに、なぜこんな醜い姿をしているのかは、ストーリーの中で詳しく語られることになる。とにかくシリーズ最凶・最悪の敵だぞ!!



▶目的をはたしたその瞬間、予想外の力が彼女を…!?





▲すでに〝神〟ですら彼女を止めることはできない。勇気と知恵、そして仲間たちの力を結集させて、勝負を挑め!!



彼女が胸に秘めた邪悪な野望とは…!?

アヤしいサーカス団の団長!
ズール



▲すまし顔でピエトロたちを迎えるズール。この直後に恐しい事件を巻き起こすのだが…!?



登場直後からアヤしさがプンプン漂っていた、サーカス団の団長。人間をモンスターに変えてしまう恐ろしい能力の持ち主で、その力を使って邪悪な任務を遂行しようとしている。

変化を特技とする老婆!
ガープ



▲憎たらしさでは文句なしのNo.1!! ナルシアの心のスキにつけ込んで…!?



四天王のなかでは知性派。自由に姿を変えることができる、タチの悪い能力の持ち主で、さまざまな罠を仕掛け、多くの悲劇を巻き起こす。情報収集にも長けていて、人の心の弱みにつけ込むのが得意。

ちょっぴりオツムは弱いけど…
ゴーグ



▲ラダック仙人の従者ジャンボを監禁するが、まったくムダな行為だったことが判明。で、逆ギレ。



幼児並みの知能しか持っていない、筋肉男。しばしば的はずれな行為を行って、ピエトロたちを混乱させる。本人もそのことは自覚しており、1人だけ手柄のない自分の立場にアセっているようだ。



冒険の舞台をチェック!!

『ポポロII』の冒険の舞台は、前作でもおなじみのポポロクロイスの地。新たに大国「ロマーナ」や、極東の「日の国」なども加わって、さらにバラエティ豊かな冒険が楽しめるのだ。国ごとに個性を持った土地の風景や、人々の生活習慣は必見!! さらに発生するイベントや出現するモンスター、手に入るアイテムなども特徴的だぞ。ぜひ確かめてみよう!!



◀○ボタンでマップを表示すれば、付近の地名を確認できる。これは世界のほんの一部。

ポポロクロイス王国
おなじみの人たちがいっぱい

ピエトロの父・パウロ国王が治める、物語のはじまりの国。城下町も存在し、どこへ顔を出しても人々の楽しげな笑い声にあふれている。まずは一通り話しかけて、〝懐かしい〞面々と再会しよう!!

城内



▲ポポロクロイス城の謁見の間。ここに戻れば、両親であるパウロ国王とサニア王妃に会うことができるぞ。

城下町



▲学校で遊ぶ子どもたち。前作をプレイした人にとっては、おなじみの風景のはず。

城下町



▲家中ネコだらけ!? 細部まで描き込まれたグラフィックに注目だ。



パウロ国王・サニア王妃・エレナ

心優しいピエトロの家族たち。妹のエレナが新たに加わって、さらににぎやかになったようだ。

タキネン村
ポポロクロイスのご近所さん

ポポロクロイス城の北に位置するのどかな農村。ナルシアが住む魔女の森は、この村の奥にある。豊かな自然と、親しみやすい村人たちが出迎えてくれるぞ。



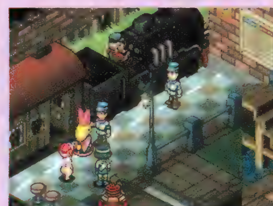
◀心休まる農村風景。動物もたくさんいる。



▶ナルシアがいっしょに暮らすギルダの家もこの近くにあるのだ。

パーセラ
陽気ににぎわう港町

ポポロクロイスと他国の交易拠点として、急速な勢いで発展し続けている港町。工事中だった鉄道も完成が近づき、町は活気にあふれている。観光定期船に乗れば、前作で海に墜落したブリオニアに行くこともできるぞ。市場では異国の珍しい品々が売られている。



鉄道が完成したら、港を拡張する計画もあるらしいぞ。



▲▶船と鉄道の2大交通手段が集中する交易都市。ポポロクロイス地域でも1、2を争う大都会だ。さまざまな物や人が集まる。

POINT 1 世界には人間以外の種族もいろいろ!!

この世界には大きく分けて、人間・妖精・竜・神の4種族が存在し、それぞれ独自の生活を営んでいる。物語が進むにつれてピエトロたちは、それら4種族の国をすべて訪れることになるのだ。

神々の国



妖精の国



◀▲大神ユリウスが治める天空の神殿(上)と、妖精たちが住んでいるという妖精王の城(左)。それぞれ人間界からは隔絶した場所に存在し、普通の人間が足を踏み入れることはできない。はたしてそこでどんな出会いが待っているのか…!? キミ自身がピエトロとともに訪れ、体験し、確かめてみてほしい。

POINT 2 世界各地でおみやげGET!!

『ポポロ』恒例のおまけ(?)要素、おみやげ集め。今回もさまざまな場所で、珍しいアイテムの数々を手に入れることができるぞ。もちろんお城の隠し部屋に戻れば、集めた品々をコレクションして楽しむことが可能。前作のおみやげデータを引き継ぐこともできるので、シリーズを通しての完全制覇に挑戦しよう!!



▲主な町やお城には、必ずおみやげ屋が存在する。見つけたらとにかく買い占めろ!!



▶ズラリそろったコレクションの数々。おみやげ集めはピエトロのひそかな(?)趣味。

音楽好きな人々の国

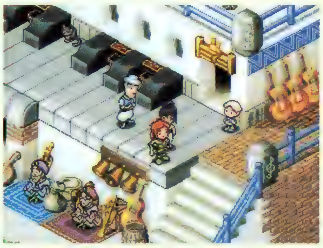
ロマーナ王国

『Ⅱ』で初登場の東の大国。音楽と踊りをこよなく愛するお国柄で、日常的に楽器を目にすることができる。パーセラとの間に鉄道が敷かれる予定で、大きな港も備えている大都市なのだ。ところが最近、鋼鉄魔王を名乗る人物にお城の姫君がさらわれる事件が発生し、人々を不安がらせている。



ジルバ

▲誘拐されたロマーナ王国のお姫様。ピエトロたちが救出に向かうが…!?



▲ペルシア風で統一された豊かな町並み。あまりに広すぎて、しばしば道に迷うほどなのだ。



▲付近住民の証言その①。ファンならすぐにピンとくるはず。

不思議な黄金郷!?

ピピカ村

建物や床がすべて黄金でできた、超ゴージャスな村。レオナの話では、以前はこんな村など存在しなかったらしい。領主は気さくな人物で、ピエトロたちを歓迎してくれるが…。どこか怪しい!?



◀金・金・金!! その建設にはいったいいくらかかったのか…。

未開のジャングルでビックリ

フンバフンバ村



▶なぜかガミガミ魔王を神として歓迎する村長と村人たち。

未開の原住民が生活している、ジャングルの奥地の集落。独特の価値観を持っているらしく、美的感覚がかなりヘン。さらに村の広間には、ガミガミ魔王にそっくりの巨大な神像が…!?

ガミガミさん絶好調!(ネタバレ)

鋼鉄魔王シティ

ジルバ姫を誘拐した「鋼鉄魔王」が建設した城塞都市。さらに近くのボレボレ村から多数の村人がさらわれており、強制的に労働させられているというウワサも…。内部はメカがいっぱいで、前作で登場した「ガミガミシティ」にソックリ。おまけに見慣れたロボットたちまで出迎えてくれる。これはやっぱり…!?



ガミガミ魔王

ナルシア命の悪(?)の発明家。しばらく姿を見かけないと思ったら…!?

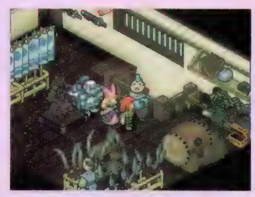


▲もう100%バレバレの鋼鉄魔王の正体。数度の失敗にくじけず、己のロマンを追う姿はまさに男!!

なぜか和風な東の都!

日の国

ポポロクロイスのはるか東方に位置する島国。独自の文化が発達しており、その町並みや住人たちはなぜか和風。江戸時代の日本にそっくりなのだ!!



▶お城の中も純和風。鎧に兜に刀に陣太鼓!?



鬼面童子

ロマーナ王国へ向かう道中、王子たちの護衛をしてくれる凄腕の武士。



◀峠の茶屋で一息つく旅人たち。この道の先には何が!?

POINT 3 広い世界は乗り物でGO!!

ストーリーが進むにつれて、どんどん広がっていく冒険の舞台。もちろん2本の足だけで移動できるはずもなく、ピエトロたちはさまざまな交通機関の助けを借りることになる。乗り物の種類も『ポポロ』ならでは!! ここでは主なものを紹介していくぞ。

●線路は続くよ

ロマーナ鉄道

ロマーナとパーセラ間を結ぶ、最新の鉄道列車。旅人や商人の安全を守るために、両都市が巨額の費用を投入して建設した。それぞれの駅には、ドッと観光客が押し寄せている。



◀たまにはのんびり列車の旅。駅弁食べたりするのもいいね。

●どこでもひとっ飛び

飛竜ギルバート

竜の国に向かう途中で出会う、最速の翼を持った飛竜族。とにかく速いうえに、合図1つでどこへでも来てくれるので、利用頻度はNo.1! 物語の後半の主力移動手段なのだ。



◀気のいい竜族のギルバート。ほとんどアッシーくん扱い!?

●意志を持った岩

大岩ウラノス

意志を持った不思議な大岩。空を飛ぶ能力を持っている。どうやら妖精族の仲間らしい。森の魔女であるナルシアの要請に応えて、ピエトロたちをマンセル村まで送ってくれる。



◀突然浮かびはじめた大岩に、ピエトロたちも大慌て!?

●これが男のロマン!

ガミガミEX

ガミガミ魔王が、その才能をフルに使って完成させた高速飛空挺。性能もバッチリで、海の彼方の大陸まで飛んでいくことも可能だが……!? 鋼鉄魔王城の地下格納庫で建造され、飛び立つ日を待っていたのだ。



▶ドックを離れて飛翔するこの勇姿!! ガミガミ魔王の血と汗と涙とロマンの結晶なのだ。



序盤のストーリーを先取り公開!

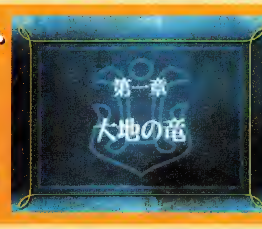
発売まで待てない!! というキミのために、『ポポロII』の序盤のストーリーをダイジェストで紹介していくぞ。物語は『ポポローグ』の終了直後からスタートし、3年の歳月を経て、本格的なストーリーが動き始める。成長した王子の勇姿、そしてポポロクロイスに忍び寄る黒い影とは…!? さあ、冒険の始まりだ!!



◀青空を背景に表示されたタイトルロゴ。やっと遊べるぞ!!

物語は全5章!………

プロローグを除くと、『ポポロII』は全部で5章構成。物語は章の終わりごとに山場を迎え、最終的に大きな事件へと発展していく。第5章の最後で、ピエトロ王子を待ち受ける結末とは…!? 感動のストーリーに注目しよう!!



◀各章には内容に応じたサブタイトルが付けられている。

プロローグ えっ!?ピエトロが王位継承!?

12歳の誕生日を迎えたその日、ピエトロ王子は父親のパウロ国王に呼び出され、王位継承の儀を行うことになる。これは王家に代々伝わる儀式で、正式な王になるために必要不可欠なもの。ピエトロはナルシアの案内で、試練の場である王家の洞窟へ向かうが…!?



王位を継ぐため

▲代々のポポロクロイス国王は、12歳になるとみなこの試練を受けて、全員クリアしてきたという。



王家の洞窟へ…

▲ナルシアの案内で試練の場までやってきたピエトロ王子。ここからは1人で進まねばならない。



◀不思議な光によって意識を失ったピエトロの心に、直接語りかけてきた謎の老人。彼の正体は!?

第1章 大地の竜をめぐる大事件!!



▲15歳に成長したピエトロ王子。甘えんぼの妹・エレナを優しく包み込むアニキっぷりが頼もしいのだ。

PART1 大地の竜、出現!

成長したピエトロに迫る新たな試練。伝説の竜の国を目指す旅が始まる!!

にぎわうパーセラの町を突然襲った竜騒動。知らせを受けたポポロクロイス城では、急遽対策会議を実施。ピエトロが直接調査に向かうことになった。洞窟内で暴れ出した竜は、人間の敵なのだろうか?

工事中に発見!



▶鉄道の工事現場のトンネルが、偶然竜の巣につながってしまう。怒った竜が暴れ出し、パーセラの町は大騒ぎに…。これは大変だ!!



◀城の面々が集まって、竜騒動への対策を話し合う。さあ、ピエトロの出番だ!!

連載 心に残る名言集

●デートの誘い文句はコレ!?

歴戦の勇者であるピエトロ王子も、ナルシアをデートに誘うときは勝手が違うらしい。照れ隠しに天気の話ばかりするものだから、それが2人のデートの合図になったとかならないとか。やっぱり2人は仲がいい!?

今日の名言「いい天気だねぇ」(by ピエトロ)



◀あたりまえの話を繰り返すピエトロを、不思議そうに見つめるナルシア。その視線がさらにピエトロを緊張させて…!? 青春真っ盛りの2人でした。

キャンペーン情報 予約してハンカチGET!!

『ポポロII』をお店で予約して購入すると、先着で特製「ナミダふいてねハンカチ」がもらえるぞ。涙、涙のクライマックスに必須のアイテム。この機会を逃したら2度と手に入らないかも!? なくなり次第キャンペーンは終了するので予約はお早めに!!



PART2 ピエトロいざ出陣!

さっそくパーセラの町へ急行し、現場へ向かうピエトロ王子。そこで白騎士と合流して凶暴化した竜を倒すことに…!?

ドン&ゴンと出発!



◀ピエトロ王子の護衛として、同行してくれるドンとゴン。熱心に修行してたみたいだけど、少しは強くなったかな!?

白騎士を発見!



▶あいかわらず勢いで行動していた白騎士。やっぱり彼は、ピエトロと組んでこそ力を発揮するのだ。さっそく奥へGO!!

ついに対面!



▲洞窟の奥で待っていたのは、巨大な竜とナグロ(?)さん。とにかく竜をなだめようとしたが、竜は突然凶暴化! これはもう戦うしかない!!

大地の竜を倒したが…!?



▲やむをえず戦い、竜を倒してしまった2人。その瞬間、竜の剣がまぶしい光を放ち、音高く砕け散ってしまう。竜の剣は文字通り竜の力を司る武器。これはいったい…!?

PART3 苦悩のピエトロ、竜の国へ…

ピエトロが倒した竜は、大地の営みを司る聖なる竜だった。自らの過ちに激しく落ち込むピエトロ。そんな彼に母親のサニア王妃は、竜の国へ向かうように助言する。そこでピエトロを待つものとは…!?

ギルバートに乗って



▶助けた飛竜に連れられて、竜の国へと向かう王子たち。

老竜神のもとへ…



▲神々に匹敵する強力な力の持ち主・老竜神。竜の国を治める彼がピエトロの罪を裁く。目には目を、歯には歯を、そして命には…。そのとき、王子の仲間たちは…!?

チェック! 竜の子ガボ誕生!

死んだ大地の竜と入れ替わるようにして、新しい命が誕生する。竜の子どもには、最初に見たものを親だと思いこむ習性がある。そのため白騎士を親だと勘違いして、以後ついてくるように…!?





▲死の直後の誕生。それは何を意味しているのだろうか。やがて他の卵も孵化しはじめて…!?

第2章 そして壮大な冒険が始まる…

王国にサーカスがやって来た!





ある日ポポロクロイスにやってきた、不思議なサーカス団。ひとときの平和を楽しむピエトロたちをよそに、新たな敵が暗躍する。消えた子どもたちの行方を追って、パーセラからロマーナ、そしてコトリト島へと向かうピエトロたち。そこで、最凶の敵に遭遇して…!?

マイラと最初の戦い!!



▲マイラ強し!! レベルが違いすぎて、軽く蹴散らされてしまうピエトロたち。史上最大の危機が訪れようとしていた…!!

チェック! 子どもたちが集団で行方不明に!?

大盛況だったサーカス公演の翌日。団員たちは跡形もなく姿を消し、国中の子どもたちが行方不明になっていた。ピエトロの妹・エレナ姫も…。誘拐犯の目的、そして正体とは!?



▶昨日まであんなに楽しそうに遊んでいた子どもたちが…!?



◀翌朝、異変に気がついて、狼狽した親たちがお城に殺到!!

予告 次号、攻略スタート!

次号(1月28日発売)からついに攻略がスタートするぞ!! プレイに役立つさまざまな情報やアドバイスが満載。これを読めば、おみやげもモンスターカードも完璧だ!! 乞うご期待!!



『ブレスⅣ』ファンに朗報!!

新キャラク

数々の新情報をもとに『ブレスⅣ』の物語を徹底検証!!

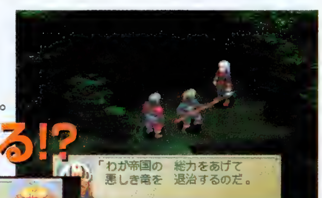
これまで、洗練されたグラフィックや大迫力の戦闘シーン、そして特徴的な世界設定など、そのさまざまな情報を紹介してきた本格派RPG『ブレスⅣ』。そして注目の今回は、新たにその存在が発覚した新キャラクター3人にスポットを当て、彼らが登場するイベントシーンをじっくり紹介していくぞ。また、いくつかの新しい都市や町の情報も入手したので、これも過去に紹介したものとあわせてドカーンッと公開しよう。この4ページで『ブレスⅣ』の物語の真相に迫りまくってくれ!!



西大陸・フォウ帝国の初代皇帝
フォウル

現在、西大陸を統治するフォウ帝国の始祖であり、超常的な力をもって、西大陸統一をたった一代で果たした人物。その後、数百年後に復活することを自ら予言し、その生涯に幕を閉じた。そして予言どおりの年月が経った今まさに、彼は永き眠りから復活したのだ！ 外見こそ20代前半といったところだが、内に秘めるその〝力〟は計り知れない…。

〝竜〟を退治する!?



▲竜を捜す帝国兵士と相対するフォウル。彼の復活と何か関係が？



フォウルを出迎えるこの男は…？

◀予期していたかのように、1人の老人がフォウルを待ち受ける。この老人は何が目的なのか？

神皇に従いし者
オンクー

人の言葉を話す不思議な生き物。フォウルを〝神皇〟と呼び、彼を守護するかのように、常に付き従う。

次々と新情報が公開され、ますます期待が高まる『ブレス オブ ファイアⅣ(以下ブレスⅣ)』。今回は物語のカギを握る(？) 3人の新キャラクターと最新画面写真を公開!! 読者参加企画も絶対見逃すな！

ブレス オブ ファイアⅣ
BREATH OF FIRE
うつろわざるもの

ブレス オブ ファイアⅣ
うつろわざるもの

未定 RPG	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC(ブロック数未定)

  ※画面写真は、すべて開発中のものです。

タ－＆最新画面を大公開!

物語の発端となる戦争から一年……

泥の海に隔てられた２つの大陸があった。西の大陸の「フォウ帝国」と、東の大陸の「東側連合」との間で、長きにわたる戦争が続いていた。だが、互いに疲弊した両軍はついに休戦条約を結び、戦乱の時代に幕を下ろした。そして１年後、戦争で傷ついた人々を見舞っていたウインディアの王女エリーナが、突然、前線の町で消息を絶つ。ニーナはすぐに、姉・エリーナを捜すため旅立ち、その道中でリュウと出会った……。



◀エリーナを捜す、リュウたちの冒険が始まる!!

フォウ帝国軍中隊長
ラッソ



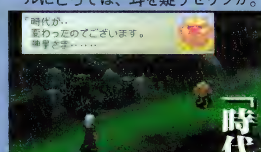
有力な貴族出身のエリートで、フォウ帝国軍の中隊長を勤める軍人。自分は選ばれた人間である、という意識が強く、プライドの高いナルシストでもある。いずれは、将軍の座につくであろうと噂されている。

SCENE 1 裏切りか!?　フォウルの命を狙う者たち!!

ここで紹介するのは、とあるイベントシーンの一部だ。フォウルの前に現れたフォウ帝国の将軍・ヨム公。彼の目的は、なんとフォウルの抹殺だった!!　ヨム公は多くの兵士を引き連れ、フォウルをジワジワと追い詰めていく。ついに、逃げ道をふさがれたフォウルは、ヨム公の奇怪な魔法を受けて谷底へと落ちてしまった！　はたしてフォウルは無事なのか？　ヨム公がフォウルを狙ったその理由とは？　これらの情報から事件の真相を推測することは難しいが、何か邪悪な陰謀を感じさせられることだけは確かだ。

「時代が変わった」とは？

▼過去に皇帝として君臨したフォウルにとっては、耳を疑うセリフか。



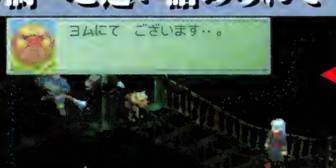
囲まれた!!



◀兵士たちに周囲を取り囲まれてしまった。これはワナ？

つり橋へと追い詰められて……



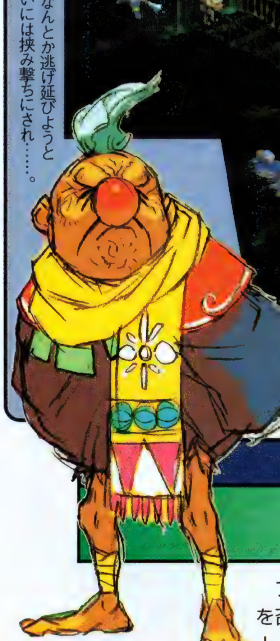


▶追手からなんとか逃げ延びようとするも、ついには挟み撃ちにされ……。

この攻撃は!?



◀▼ヨム公が召喚した巨大な獣の腕（!）が、フォウルを谷底へと突き落とす！　彼の生死は……？



谷底に突き落とされたフォウル……はたして!?



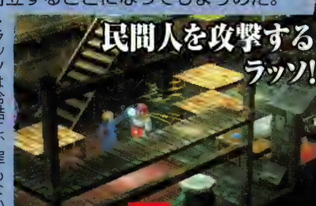
フォウ帝国軍の将軍
ヨム公

フォウ帝国軍を束ねる将軍の１人。数種類の凶悪な魔物を召喚し、それを自由に操る魔法を使うことができる。軍人としての職務には忠実で、受けた命令は必ず遂行する。

SCENE 2 極悪軍人ラッソと対立するリュウ!

下にあるのは、リュウたちとラッソのイベントシーン。町の住人に暴力を振るうラッソに見かねたニーナは、ラッソを止めに入った。だが、これをきっかけに、リュウとラッソが対立することになってしまうのだ。

民間人を攻撃するラッソ!



▶ラッソは冷酷に、罪もない町の住人を殴り飛ばした！

止めに入るニーナ



◀あまりのことに見かねたのだったが……。



▶それに怒ったラッソは、ニーナに向けカードを投げ……。

ラッソが1枚のカードを投げた…？

ニーナが!!



▼カード から出る煙（光？）が、ニーナにダメージを負わせた！　ということは、これはラッソ固有の魔法攻撃だったのか!?

リュウの怒りが爆発!!



◀ニーナに危害を加えるラッソの攻撃を、怒ったリュウの剣が一閃！　勝負だ！



2つの大陸に点在する多くの

西大陸

西大陸の国や町、部族などは強大な軍事力を誇るフォウ帝国によって支配されている。また、フォウルの死後、皇帝の座は空座とされ、フォウルの教えを説く教主によって、大陸の支配が続いている。

独自の文化を発展させた小都市 アスタナ

フォウ帝国に統合されるまでは、独自の文化を発展させていた小都市。中央部には、呪いをかけるという砲台「呪砲」が設置されている。



▶この「呪砲」は、東大陸を呪いで攻撃するために製造された。

これが呪いをかける巨大砲台!!





◀中国をほうふつとさせる町並み。どんな人々が住んでいるのだろうか？

町並みは中華風？



お店も!!

◀町には多くの軍人がいて、この店を頻繁に利用している。

ここは一体ナニ？ 謎の建造物もある!!

アスタナにある謎の建造物。ここでは、リフトやクレーンなどの精密機械が稼働しており、かなり高度な技術が使われている。



▶建物の中は薄暗く、いわくありげな雰囲気が漂う…。



ここは…軍事基地か？

◀リュウたちの正面に見えるのは巨大な砲弾？ ということは……。

それぞれが特徴的な西大陸各地の街や村!

西大陸には、上で紹介しているアスタナ以外にも、じつに多くの町や村が点在している。ここでは、その中でも特徴的なものを紹介しよう。

当然、農業が盛ん 農村

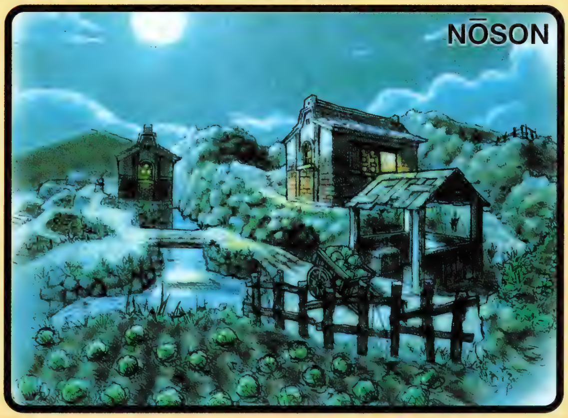
村の中には水路もあり、あたりには田畑が広がっている。人々は農業を営み、平凡ながらも幸せな生活を送っているようだ。



◀たまには、こんなのどかそうな村で休んだりするのかも。

平和でのんびりした田舎町…

▼イラストからも村の雰囲気が伝わってくるね。



2つの場所を結ぶ架け橋 巨大橋

中華風の橋のたもと。巨大な架け橋で、反対側の建物へ行き来できるようになっている……らしいが、肝心の橋がない!? 通ろうとするとガーッと出現するとか？



◀番人もいないし、どうやって橋を架けるのかな？

水の上に建設された村 湖上の村

文字どおり湖の上に浮かんでいる村。村人の暮らしは、漁業によって支えられている。これだけの足場を組むには、一体どれだけの年月がかかったのだろう？



◀東南アジアっぽい雰囲気。左にある舟にも、乗ってみたいところ。

命の源の供給路 水道橋

この橋を介して、生活用水が供給されるらしい。このことから、人々はこの橋を「水道橋」と呼んでいる。石造りのアーチも美しく、中世ヨーロッパの建造物を思わせる。

この橋はどこに続くのか!?



◀橋を渡るリュウたち。水を供給するということは、この先に川や湖があるのかも？

スポットを紹介！

ここでは、新たにその存在が判明した数多くの町や村を大チェック！ 画面写真を公開するとともに、その特徴や各キャラクターとの関係などを詳しく解説していこう。

「呪砲」によって呪われた町 チャンバ

西大陸・アスタナの兵器「呪砲」の砲撃を受け、町全体に邪悪な呪いがかかってしまっている。呪いを防ぐ鎧(よろい)で身を包んだマスターは、この汚染された町にいる。でも何を目的に？



▶チャンバの危機を救うのは、やはりリュウたちなのか？

呪いを解くには…？



豊かな自然に囲まれた村 フーレン

水車、馬、緑の大地……クレイの故郷であるこの村の村人は、自然とともに素朴な生活を営む。だが、「虎人族」と呼ばれる彼らは、じつは闘争本能が強い。



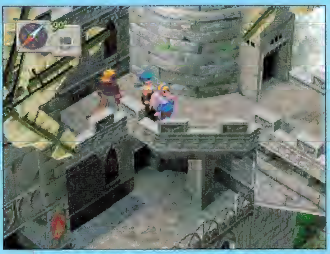
▶族長であるクレイの前でおどける(?)この村人は何者？ 大物？



飛翼族が治める国 ウインディア



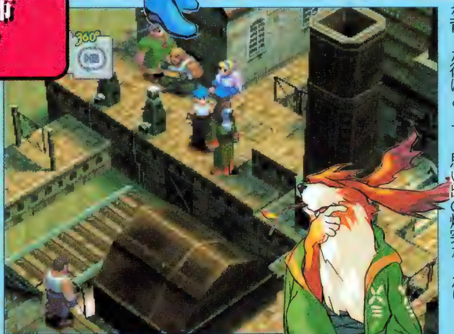
背中に翼を持つ「飛翼族」の王国。国内各所にある風車は、ウインディアの象徴。風の力をさまざまな産業に利用しているのだ。



▲見晴らしが超良さそうな、お城の通路にたたずむ３人。ちなみにニーナは、この国の王女様。

工場が建ち並ぶ近代都市 ルディア

ルディアは、煙突が特徴の近代的な工場が建ち並ぶ先進都市。東側連合の中でも、最も強大な権力を持つルディア王家が国を治めている。先の戦時中、連合軍に雇われていた無口な傭兵サイアスは、今ではこの町の用心棒。

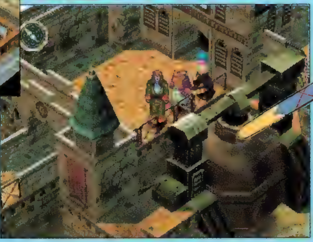


◀巨大な煙突を見上げるサイアス。ここで生まれ育った彼にとって、思い出の煙突だったり？



▲どこかの塔の内部か？ 階段を昇りきった最上階にある、このバルブのように見えるものは一体!?

工場では何を生産しているのか？



▶巨大な溶鉱炉が設置されているルディア城の門。グィィーンなんていう機械音が聞こえてきそう…。



東大陸

東大陸の特徴は、多くの国や部族がそれぞれに独立していること。だが、大陸全体の結束力は強く、先の大戦では 強大な西大陸の敵国・フォウ帝国に対抗すべく、連合軍が結成された。

第2弾！ 読者参加企画

今度はキミは作家さん！ 『ブレス オブ ファイアⅣ』の

短編小説大募集！

募集はまだまだ続く！

前号（Vol.131）にて、告知した「短編小説大募集！」は、まだまだ、応募を受け付けまくる！ キミが執筆した『ブレスⅣ』の短編小説を、下のあて先まで送ってほしい。本誌でこれまでに紹介してきた、ストーリー＆キャラ設定（Vol.123を参照★）や竜の設定（Vol.129を参照★）などをもとにした、『ブレスⅣ』の外伝的な物語なら、内容は何でもOK。例としては、リュウとニーナの恋物語や冒険中のある日の出来事、サイアスやフォウルらの過去の話などなど。優秀作品は、電撃PlayStation D（４月以降発売）の体験版ロムにイラスト付きテキストノベルとして収録される予定。笑いや感動の、または悲しみの涙が流せるような泣ける力作を待つ!!

応募のきまり

■募集内容／『ブレスⅣ』の世界やキャラクターに関するオリジナルの小説。

■400字詰め原稿用紙・50枚以内。ワープロ原稿も可だが、その場合は400字詰め原稿用紙の換算枚数も明記すること（フロッピーディスクのみの応募は不可）。原稿の表紙には、①郵便番号、②住所、③氏名（匿名希望の場合はペンネームも）、④年齢、⑤職業、⑥電話番号、⑦小説のタイトルを明記。

■応募作品は返却いたしません。また、勝手ながら作品に、若干の訂正を入れさせていただく場合があります。

■複数応募可、優秀作品には記念品を贈呈。なお作品の著作権は、(株)メディアワークスに帰属するものとします。

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
DPS－D編集部
「電撃ブレス製作委員会」小説募集係

第2回しめきり

2月15日 消印有効

★バックナンバーのお問い合わせは……主婦の友社 本の注文係：03（5280）7588まで［月～金］。

カムライ -神来-

不変であった秩序が崩れようとしていた。

神族の主人公



ふしのみこ
不死乃神子

光の国の神子という高い身分の19歳。プライドが高く傲慢な性格。与えられた仕事を確実にこなす、神族側のニヒルな主人公だ。現在は、訳あって生(う)の国で神将の任務につき、日々妖獣討伐に励む。人間族は神族に支配されるべき存在だと考えている。呼称は不死。

幻想的な神話世界を舞台に、身分や価値観の異なる2人の主人公－神と人－が活躍する姿を描いたRPGの登場だ。今回は、その独創的な世界観の解説を中心に、個性あふれるキャラクターやストーリー、さらにシステムまでをまとめて紹介!!

カムライ −神来−	
2000年予定	▶価格未定 ▶ナムコ
RPG	▶MC（ブロック数未定）

独特な舞台で繰り広げられる、『カムライ』の魅力に迫る!!

人を保護する神族と、神を崇拝する人間族。対極に位置する２人の主人公が、普遍の真実を追い求めていく壮大なＲＰＧがこの『カムライ』だ。広大な雲海に浮かぶ６つの国（大地、火、光、天空、生、闇）からなるカムライの地に、神と人がつむぐ新たな神話が誕生する！

CHECK 1 2種族の関係は？

神族：神族は人間族を保護し、国を統治する。それぞれの神族には、長である神王がいる。

神族 → 保護 → 人間族
人間族 → 崇拝 → 神族

この世界は、左図の関係で平和が保たれていた。だが、人間を不当に扱う神族が現れ、平和にほころびが生じ始めた…。

「カムライの地」徹底紹介!!

カムライの地には、神族と人間族が共存している。神族は、葉、焔、智、空、命、楽の６つに分かれており、各一族の頂点には神王が君臨している。

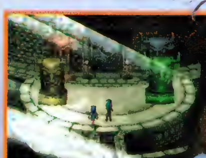
闇の国 神々に見放された地

６つの国のなかで唯一、支配（または保護）する神王がいない地。多くの人間族が暮らし、主人公カガトの出身地でもある。



大地の国 農業の発展に寄与

人間族を神族の支配下から独立させようとしている、葉の神王が治める国。葉の一族としての主な役割は、農耕の指導、植物の品種改良や、灌漑をはじめとする土地の管理など。




葉の神王

火の国 工業技術の開発

かつては焔の神王が治めていたが、現在、彼は行方不明。神王は人間族を適度に管理してやるべきだと考えていた。火力を提供し、金属や道具の開発を役割としている。




焔の神王

CHECK 2 各国を移動するには？

神族は６つの国を右写真のような「門」を使って自由に移動可能。人間族は「雲海の橋」を渡って移動するが、この橋は、闇、大地、火の３国にしか架けられていない。



生の国 医学を指導

神族は人間族を支配すべき存在だと考える、命の神王が統治する国。病気の治療や医学の指導、家畜の品種改良が主な役割。




命の神王

領地を持たない神王

領地や一族を持たず、放浪生活を送る。神王としては異色の存在で、他の神王からまともに相手にされていない。昔は、文化の伝承、神と人間の橋渡しを役割としていたが、現在は特に役割がない。


楽の神王

天空の国 天候を管理

自己中心的な性格の、空の神王が統治する国。彼は「人間族は神族に仕える家畜のような存在」と考えている。一族の主な役割は、天候の制御。


空の神王

光の国 学問の推奨

不死乃神子の父、智の神王が治める国。不死の思想とは反対に、神王は人間族に好意的だ。一族の役割は、教育や法律の伝承。


智の神王

人は神を頼り崇める、神は人を助け守る——

物語のプロローグ&システムを紹介!!

1つの物語を、立場や価値観の異なる2人の主人公を通して見せることにより、ストーリーへのより深い理解を可能にした『カムライ』。ここでは、本作における、神族と人間族の戦いのプロローグと、町で発生する特殊イベント、さらに多彩な戦闘システムの詳細を徹底的に解説していくぞ。





人間族の主人公

シュオン

ある事情で世界を旅する火の国出身の16歳。世界の知識に詳しい彼女は、カガトの良きパートナー。ちゃっかり者の一面もある。

カガト

幼い頃に両親を亡くし、闇の国でオババとともに暮らす17歳の主人公。好奇心旺盛で明るい人間族だ。他の国を見たいという冒険心と、強くなって皆の役に立ちたいという思いから闇の国を旅立った……。まさか、自分のなかに未知の力が眠っているとは知らずに……。

STORY ●ストーリー

激動の時代を生きることになる、神と人間

はるか昔——神と人がともに暮らしていた時代。広大な雲海に浮かぶ、カムライの地では〝人は神を崇拝し、神は人を守る〟という関係が太古の時代から脈々と続いてきた。だが、永遠に続くだろうと思われた、この平和な関係に、暗い影が忍び寄ってきた……。





▲部下・ツキカゲの進言を受ける不死乃神子。◀大地の国ハラス村を訪れたカガトたち。



小夜姫（さよひめ）

智の神王の娘という高い身分だが、偉ぶることがない14歳の少女。不死乃神子の妹で、神族の力は人間族のために使うべきと考える。

EVENT ●イベント

町で仲間に話しかけると!?

通常、パーティキャラはフィールド上や戦闘中では主人公と一緒にいる。だが、いったん町に入れば、仲間はバラバラになって行動することがほとんど。この場合、プレイヤーは主人公のみを操作するのだが、仲間を見つけて話しかけると、イベントが発生することも！



別行動スタート



▲別れた仲間を捜していると、崖の上に立つシュオンを発見。◀話しかけると、選択肢が発生するぞ。どっちを選ぶ？

BATTLE ●バトル

各キャラクターのAIが意志を持つ！

本作では、各キャラが〝意志〟を持ち、独自の判断で戦う。彼らには、好感度と信頼度のパラメータ（戦況に直接影響）があり、主人公が出す指示によって、その数値が変化する。ちなみに、ターゲット変更は主人公のみ可能。



◀主人公が狙う敵の足元には、水色の円が表示される。

右下のコマンドに注目！

1 陣　形

陣形の指示は分散攻撃〝散〟か集中攻撃〝集〟が出せる。戦況に応じて切り替えるぞ。

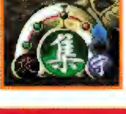




▲2人で1体の敵を狙う〝集〟。◀2人が別々の敵を狙う〝散〟。

2 攻守バランス

選べる攻守バランスは5種類。攻守は一方が高くなるともう一方は下がるという、反比例の関係。



神威発動で敵を一網打尽!!

神威（カムイ）とは、神族が人間を保護し平和を守るために使う、魔法のようなもの。神族は〝神気〟という特殊な力を消費して神威を使う。基本的に、人間族は神威を使えない……のだが、神気がこめられたアイテムを装備することで、人間も神威を使うことが可能だ。神威には、6つの系統（命・地・水・火・風・光）があって、描かれるエフェクトは派手だが、どこか幻想的。ちなみに、右写真で不死が使用したティグランは水系の神威だ。



◀不死のかけ声とともに画面が暗転し…



◀狙う敵の周囲に青白い光が。



神威（カムイ）〝ティグラン〟が炸裂!!

電撃PS コロシアム

今回のテーマ
[記録大発表]

DPS BATTLE COLOSSEUM

今号のこの1枚



◀『バイオ3』のタイムアタックに参加してくれた佐々木香奈さん（埼玉県）。参加者の中には、主婦やOLなどの女性ゲーマーの方もたくさんいるぞ。

読者のみんなの中には、「ゲームで自分の限界にチャレンジしてみたい」とか「自分がゲームで出した記録をたくさんの人と比べてみたい」と思ったことのある人はいないかな？　このコーナーは、そんなキミのアツい思いにドンピシャに応える企画をバンバンお送りしていくページなので、ぜひチェックしてみよう。必見の情報が満載だぞ！

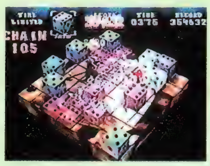
情熱こもった好記録をいろいろまとめて大発表!!

このコーナーでは、「読者が自分で作ったオリジナルルールをもとに出した記録」や「正式募集が終了した種目の記録」も受け付けているぞ。今回はそんな「正式募集外ルール」で届けられた記録を紹介していくことにしよう。

ザ・挑戦者ランキング

正式募集外ルールで届けられた記録を紹介！

■『DDR2』「ARCADE MODE」で「ANOTHER」「HARD」のスコアを競う／殺劇！舞荒剣（宮城県）327,419,600点（5曲選択／パッドコントローラ使用）
■『DDR2』「ARCADE MODE」で「MANIAC」「HARD」のスコアを競う／殺劇！舞荒剣（宮城県）611,019,300点（5曲選択／パッドコントローラ使用）
■『DDR2』エンドレスモードでのスコアを競う／KAS.（埼玉県）258,562,504,598,200点（パッドコントローラ使用）
■『ポップンミュージック2』MARATHONモード（HALF）のハイスコアを競う／高橋健太（秋田県）1,681,475点
■『海腹川背・旬』オールクリアのタイムを競う／藤井昭太（大阪府）57"45（ルートは、F0—F11—F23—F14—F15—F35—F36—F31—F30）



◀『XI』タイムリミテッドのスコアでまたまた新記録。田中将司さん（岐阜県）が376,632点を達成。6の目をアドリブチェインしていく攻略法を使っていた。



▶『GT』GTモード「Grand Vally Speed Way」トータルタイムで、星野英樹さん（埼玉県）が2'42"766（ネジコン使用）を出し、自己の持つ最高記録を更新。



◀『マール王国の人形姫』で阿部秀一郎さん（東京都）が「真・古代兵器」を倒してマール城でセーブしたタイムで、3時間29分07秒を記録。これは速い！

■『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』ミニゲームでの記録を競う（下の3つはポケステのもの）◆「将馬のホームラン競争」神崎呈夢（宮城県）729m◆「ロベルトの爆裂シュート」竹中梓（石川県）8,600点◆「夏のサービスエース」余村真（神奈川県）42,500点◆「決戦！ 炎のスプリント」長山健（北海道）9"20◆「将馬のめざせDr.k」ヒック（神奈川県）6,250（SCORE）◆「ランのいただきシャッターチャンス」ヒック（神奈川県）1,850点◆「流のとびこみ世界一」ヒック（神奈川県）2,700pts（Lv.5）
■『スターオーシャン　セカンドストーリー』最終セーブポイントでのセーブしたタイムを競う／ハンター（京都府）3時間52分
■『鉄拳』タイムアタックでオールクリアタイムを競う（2P乱入不可）613（富山県）1'00"25（平八使用）／1'08"43（三島一八使用）

特別発表　海をこえてやって来た2人のゲーム好きの情熱を見よ！

どこの国にもゲームが人一倍好きな人はいるもので、このコーナーの参加者の中には、海外からハガキを送ってくれる外国人読者もいる。ここでは、そんな強者たちを紹介してみることにしよう！　ちなみに右のコメントは、読者の手紙の内容を編集部でまとめたものだぞ。

チェック　ゲームへの情熱は言葉の壁さえも突き破る！

外国人が日本版のソフト（※1）を楽しむときに、程度の差こそあれ、言葉の壁に突き当たるのは当然の話。そんな理由から、台湾ではゲームを遊ぶために、進んで日本語を勉強する強者がけっこういるらしい（大きな学校なら、クラスに数名は日本語を理解する生徒がいるとか）。右で紹介している2人の読者の手紙も、文字や文法上の細かい間違いは見られたものの、独学で学んだとは思えない、立派な日本語で綴られていた。ゲームの魅力は、人をそこまで駆り立てる力があるのだ。

海外の強者1 ▶林耀麒（台湾）

お気に入りのPSソフト
『あすか120%FINAL BURNING Fest.』



▶このソフトが大好きという林さん。一番好きなキャラは、奈々とのこと。

台湾の代表になる、それが夢です。

「日本語を覚えた理由は、PSが好きだから、ということにつきます。この大切な趣味のため、教材も辞書もない中、日本語を独学で勉強しています。『あすか120% FINAL～』の奈々が好きな私には、正式募集時のメーカー提供グッズがとても魅力的でした。このコーナーの集計を信頼していますし、運営方針は尊敬もしていましたから、あえて台湾から参加させてもらいました。台湾には僕のほかにも、このコーナーを読んでいて、参加したがっている人がけっこういるんですよ。僕には、台湾代表になって、対戦ACTのトーナメント大会などで日本人プレイヤーと手合わせするという夢があるんです。その夢をそれに近い形でかなえてくれたこのコーナーは大好きです。ずっと続けてくださいね」（林耀麒）

海外の強者2 ▶蔡政良（台湾）

お気に入りのPSソフト
『リッジレーサー』



▶RCGが好きで『リッジ』はいまだにやり込んでいるらしい。持ちタイムはT.T.トータルで2'34"358（＃13使用）。

日本のゲーマーはホントすごいです

「こちら（台湾）では軍人をしているので、なかなか時間がありませんが、余暇を見つけてはPSを楽しんでいます。日本のゲームが大好きなので、そのために日本語を勉強しました。今では、PSも僕の日本語の先生代わりになっています。RCGの腕前なら、僕は仲間内で最高でした。『R4』はかなりやり込んで、自信満々の記録を正式募集（ルール①）に送ったんですが、結果は40位以下、大ショックでしたよ（このとき、40位以内の読者は名前も掲載された）。僕の知る範囲では、台湾より日本の方が記録はずっと上です。日本人のプレイはゲームの限界を極めているんじゃないでしょうか。本当にすごいです。できればいつか、このコーナーの記録発表で僕の名前と記録を載せたいものですね」（蔡政良）

★※1：アジアのいくつかの国で発売されているPSは日本版と同じ仕様のものである。当然、ソフトも日本版がそのまま遊べるので、このコーナーでの記録募集では、アジア各国からの参加者も日本のプレイヤーといっしょに集計に加えているのだ。★お礼：左下の特別紹介の記事作成に当たっては、インタビューに協力してくれたお2人をはじめ、増川裕子さん（新潟県）からも情報（左の「チェック」の内容に関する情報）をお寄せいただいた。この場を借りてお礼を申し上げます。

★そのほかの記録募集情報●『GT2』で「Single player」の「Dirt Trial」にて「Pikes Peak Downhill」でのゴールタイムを競う。ハガキには『GT2（ルール②）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。●『GT2』で「Single player」の「Time Attack」にて「Motor Sports land」の最高ラップタイム（FASTEST LAP）を競う。ハガキには『GT2（ルール③）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。※どちらの種目も、車種、セッティングは自由。しめ切りは3月20日消印有効まで。記録の確認はメモリーカードで行う。

オリジナルグッズ披露宴

トロのナップザック
澁谷綾子（福岡県）

こちらは澁谷さんが作ってくれた、『どこいつ』のトロをモデルにしたナップザックだ。頭部にチャックが付けられていて、ちゃんと物をしまうこともできる。これを背負ってトロのヌイグルミを買いに行ったところ、友だちには笑われてしまったけど、とてもハッピーな気持ちになれたとか。そんな幸せを味わえるのも、ゲーム好きならではの特権なのだ。



コーナー参加希望者は左の欄外参照！

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品も随時募集中だ。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「住所、氏名、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちなど」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ろう。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントするぞ。

キミの叩き出したステキな記録を 募集中!!

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1記録申請しか受け付けないので、注意しよう。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

エントリーのルール 記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却）。詳しい送り方は通知のときに説明するぞ。

募集中 ぷよぷよ〜んカーくんといっしょ

ルール 「サバイバルモード」で時間無制限にて、勝ち抜き人数を競う（それ以外の細かい設定はとくに制限なし）。人数が同じ場合には、連鎖数の多い方を勝ちとする。使用キャラは最初から選べる誰でもOK。

申請記録 『ぷよぷよ〜ん』と明記して「勝ち抜き数／連鎖数／使用キャラ」を書こう。入賞時に備え、出した記録（勝ち抜き人数など）は手元のメモリーカードに残しておこう。
●記録確認はメモリーカード使用

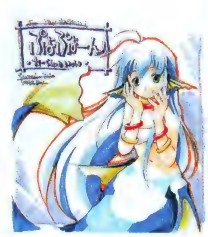
しめ切り▶2月20日消印有効

メーカー提供の特別賞品をプレゼント

この種目では、通常の賞金に加えて、コンパイルさんのご厚意で提供された色紙を上位5名にプレゼントするぞ。この色紙は『ぷよぷよ』シリーズのイラストレーター戸部淑さん直筆のサイン入りイラスト色紙という超貴重な品なので、ファンの人は要チェックだ。ちなみに、優勝者は写真のようなステキな色紙の中から、どれでも好きなものを1枚選んで獲得できるぞ。2位の人は残る4枚の中から好きなものを1枚選び、3〜5位も同じ要領で上位が選んだもの以外の中から、色紙をゲットすることができるのだ。







募集中 グランツーリスモ2

ルール 「ARCADE MODE」での「Single Player」の「Time Attack」で「M idfield Raceway」の最高ラップタイム（FASTEST LAP）を競う。車種、セッティング、使用コントローラは自由に選んでOK。

申請記録 『GT2（ルール①）』と明記して「記録／使用車種／使用コントローラ」を書こう。メモリーカードにはタイムだけでなく、原則としてリプレイもセーブしておこう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

募集中 XI [sái] JUMBO

ルール 「ひとり!!」モードの「タイムリミテッド」で、スコアを競う。使用キャラは自由。このゲームではこれ以外のルールでも、今後いろいろと募集をかけていく予定だ。お楽しみに！

申請記録 『XI JUMBO（ルール①）』と明記して「記録／使用キャラ」を書こう。メモリーカードには、スコアだけでなく、原則としてリプレイもセーブしておこう。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶2月20日消印有効

募集中 クラッシュ・バンディクー レーシング

ルール 「ひたすらトライアル」で「ひとくいばなテンプル」と「ホネホネかいていトンネル」それぞれでトータルタイムを競う。使用キャラは最初から選べる8人の誰でもOK。
●記録確認はメモリーカード使用

申請記録 『CBR（ルール①）』と明記して「選択コース／タイム（わかるならラップタイム）／使用キャラ／使用コントローラ」を書こう。メモリーカードには、原則としてリプレイもセーブしておこう。

しめ切り▶2月20日消印有効

DPSならではの〝特別集計部門〟も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子 小学生 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男子 30以上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子 小学生 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子 中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性 一般 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定2月20日消印有効まで ▶ Vol.140で発表）

〒101-8305 （株）メデイアワークス DPSコロシアム係まで

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に1000円」、49〜20人で「1位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

4色奴隷

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

一筆描きって難しいですよね。って最近見ないナァって。4色じゃないですけど。



▶東京都　ヒヨリルアさん：『3』はさらに曲数多いです。当然ですが段々よくなりますよね。



▶大阪府　秋月枯都さん：ちゃんとまとまっているのも好印象ですよね。点数高いです。



▲宮城県　楓来らみーさん：学生が巻き込まれる戦いなのです。



▶神奈川県　朝彩礼都さん：冒険者に憧れるRPG好きなら絶対お薦めなゲームです。うまいんですよねぇ。シナリオの盛り上げ方が。いつの間にかはめられてる感じです。



▶東京都　津丸さん：ガッテンだなお仲間です。力強いですしね。この2人は特に。ポシェルは……まあ、ね。



▶埼玉県　佐倉はるきさん：「みょ」とか「にゅ」とかもう大変ですから。アレ……そういえばゲームにいましたっけ？





◀愛知県　NeNeさん：なんであんなに仲悪いんでしょうねぇ。似てるのに。笑。



◀埼玉県　すてき♥ぱんださん：いつ頃発売されるんでしょうねぇ？ 受験後とか？

▲大阪府　飛鷹みさぎさん：カミングスーンなんでしょうか？



◀京都府　ポリエステルさん：ちょこをなだめながら連れ歩くのは大変だったでしょうねぇ。文字通りアメあげるからアイツやっつけようねぇ……って感じで。やられちゃう方も悲しいかもしれません。



▲富山県　布施唯華さん：こちらこそお願いします。ハガキ無しでは立ち行きませんので。

▼佐賀県　diceさん：魅力的なキャラも多いんですけどね……。ナゼかドーンときません。





▶福島県　水晶丸さん：タダのパンチですけど大迫力なんでしょう。きっと。



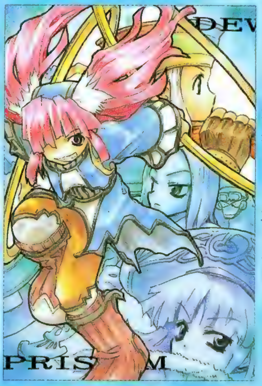
▶東京都　おかざわあさこさん：続編出ませんかねぇ？ どうなんでしょう？



▶東京都　ばらスィーさん：何となくステキですが移植希望ですね……これ。



▶宮城県　白河風華さん：こんなだったらいいんですけど。



◀石川県　針井たけしさん：迫力あっていい感じです。ドカーンといきそうです。ちゃんと主人公はカラーで目立ってますし。



◀大阪府　MIRYONさん：でもきっとイロイロと看護しちゃうんでしょうね。彼女は優しいから。強いですし。のんびりやさんでも。



▲愛知県　猫奈さん：どこか抜けてますよね。この兄妹。愛を感じます。イロイロな意味で。



▲大阪府　鈴木貴和子さん：絵を描いちゃうようには見えな…。

▼埼玉県　睦月琳華さん：美形勢ぞろいって所でしょうか。笑。



CGでバッチリ

ハガキサイズにプリントアウトして送って下さい！　データでの応募は基本的に受け付けません。



▶新潟県　沢渡優さん：CGだと、背景には事欠きませんよね。どのフィルタかけるかが楽しいところです。



◀神奈川県　涯さん：このテクスチャは3Dでレンダリングしたんでしょうか？ なめらかでいい感じです。CGじゃなきゃムズカシイ世界ですよね。



◀宮城県　トモさん：もう……期待イッパイですよね。延びた分面白くなかったら……って面白いんでしょう。安心して待っていられますから。でも発売日は？ 1月？ 2月？ それとも3月？ PS2と一緒？

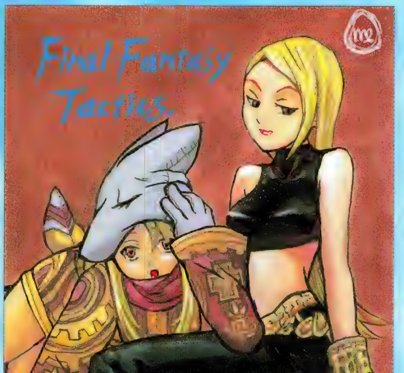


▲福岡県　天野トトさん：もっと2P協力プレイとかできたら良かったんですけどね。

▶新潟県　AYAさん：やっぱりかぶりモノなんですかね？ ものまね師は。中にはプリティなお顔が隠されている……と。その方がいいですもんねぇ。腰のラインの美しさはゲームいちかもしれません。



◀滋賀県　惣水楓さん：よろしくお願いいたします。今年が貴方にとってステキな年でありますように。ハガキも描けますように。



4色奴隷　カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールは151 ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号152 ページ参照。④：封書もOK：奴隷系のイロイ

▼茨城県　CUSTOMさん：最終的にはこの2人なんですかねぇ？　くっ付くのは。主人公は旅に出ちゃうんでしょうか？





▲北海道　暮新さん：先生……あれだけ美人であの性格ならスグに彼氏できていい気がします。というか、引っ張りだこ？

▼東京都　松本あけりさん：ココまで仲良しだと、イロイロと問題がありそうです。女主人公の特権でしょうか？





▲神奈川県　朝影礼都さん：リルカは……常に上を見ていて欲しい気がします。暗くうつむくのは似合いませんよね。なになに？　って。



◀大阪府　高野涼記さん：もう大騒ぎ！　っていうかこうなるでしょう。パソコンとかガンガンに壊してそうです。笑。ソレをランチさんが直し続けているっていう。酔っぱらいながら。

▶大阪府　柳けふさん：店番の暇なときはやっぱり本ですかねぇ？　彼は。TVゲームじゃぁないですよね。書道とか……どうでしょう？



▶神奈川県　緋オ久遠さん：おめでとうです。『魔人』の主人公……エロゲーの主人公よろしく目が描いてないですからね。どんな顔になっても仕方ないですよ。プレイヤーごとの主人公がいます。



▶宮城県　楓来らみーさん：主人公の個性は一切排除してもRPGは成り立つんですよね。元々、そういうモノでしたし。できれば、職業とか、もう少しキャラメイキングできたら良かったんですけど。

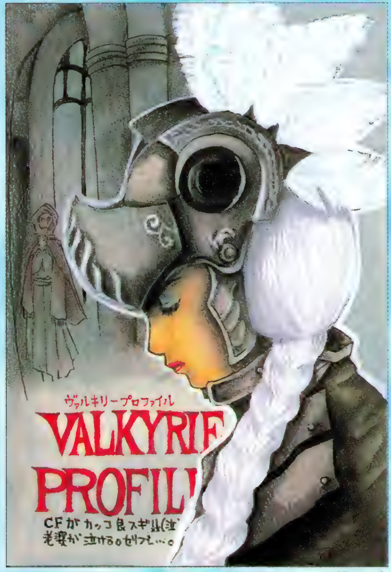


▶神奈川県　千石ぷうさん：『トロコブ』いいゲームですよね。『DASH2』もグッとくる素晴らしいデキになってくれるはずです！　多分！



▶神奈川県　アメミヤユタカさん：仲いいですよね。彼らの友情は永遠？





▲秋田県　天野雪那さん：重厚な世界観に奇抜な戦闘。キャラの掘り下げはともかく、画期的なシステムですよね。続編もやってみたい気が……。



▲大阪府　アガハワさん：渋い色使いがカッコイイです。



▲東京都　華小梅さん：絡み合う人間関係もなかなかいい感じですよね。ムチャでステキです。

▶沖縄県　金城良さん：しかし……彼は棺桶の中で何をしてたんでしょうねぇ？　それにしても。熟成期間だったんでしょうか？　ソレじゃなきゃ……いくらなんでも栄養も採らずに地下で寝ているなんて……生き物にはできませんよね。吸血鬼でさえ深夜に徘徊するわけですし。彼の場合、昼がダメなワケじゃないし……。説明ありましたっけ？



▶東京都　のぶすけさん：言いたくもなりますよね。なんとかしてくれないと悲しくなっちゃいます。



◀静岡県　南さつきさん：何かと『ジャンボ』になってますから。キャラが4人なのはまあ、個性はないんですけどね。



移植化計画

他機種ソフトでPSに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　PSになってない良作まだまだありますよね。

▶富山県　布施唯華さん：PS2ならバッチリできそうですよね。あの変なノリは移植してもイケルと思うんですけどね。





◀大阪府　高野涼記さん：根強い人気を誇る本作。つらいんですけどねぇ……戦闘のバランスとか。何かと。ソレを乗り越えたからこその愛情だと思うんですけど。その辺を微妙に修正して移植しましょう。普通の人にはクリアできませんでしたから。

▼大阪府　昭直利さん：こんなに奥の深い青い空を最後に見たのはいつだったろう？　そんなセリフがついつい出ちゃいそうです。





▲和歌山県　山崎美由紀さん：格好良すぎです。本当に。なんていうか……大迫力。うかつに近づくと喰いちぎられそうですから。

▼神奈川県　カカオマス夫さん：仲良さそうですよね。彼ら。戦いを経て強くなってますし。確実に。高校生なのに……ねぇ。





▲大阪府　鯖田ユキさん：ものすごい勢いでベタベタなギャグなんですけど、気合いも入っているのでステキです。

ロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG：CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先：〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係

DPSソフトレビュー

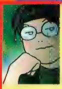
1月6日～1月27日発売のソフトをチェック

Soft

どこまでも深くやり込む！最強のゲーム評価記事

新年一発目。今年はPS2も『ドラクエ』もあってレビュアー陣も休みゼロの予定。みんな今から覚悟しましょうね。

今回のレビュアー

ウォルフ中村

●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はごまかせないぞ。
好きなソフト『鉄拳３』『みんなのGOLF２』

なんでもゆうこ

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。つっこみにボケられないゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『ジャスティス学園熱血青春日記２』

TAC☆

●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILETNT HILL』『BRAVE SAGA』

城イドム

●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT＆STG完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。体温も常に高め。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON

●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいんだコレが。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田

●ゲームが下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・カリスマライター。最近引っ越した。
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン

●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト『子育てクイズ　マイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス海老原

●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好きで小島監督ファン。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

トモザ

●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。お正月はおモチを36個食べた。
好きなソフト『トルネコ２』『ダビスタ99』

平田洋

●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みや苦労が感じられるゲームが好き。20代後半。ガングロ。
好きなソフト『ロードオブモンスターズ』『スタジオＰ』

本郷直樹

●ゲームで人生間違えました
ゲームのしすぎで進級を逃しそうな大学６年。職業フリーター。ゲームは１日６時間以内が目標。
好きなソフト『ときめき２』『To　Heart』

DPSソフトレビューは どこよりも深くやりこむ！最強のゲーム評価記事♥



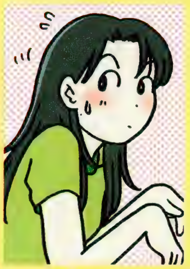
Reviewer

ウォルフ中村



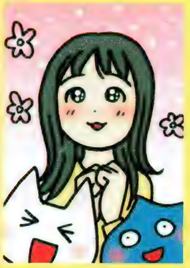
『バイオ３』など客観視点3DA・AVGのレビューが続くが、操作方法（振り向き等）が各作品で異なるのが悩みの種。クリア時点で身に染みついた操作方法が別の作品をやる際に足を引っ張って…（泣）。

なんでもゆうこ



今年もお正月ネタから。おせち作りを手伝ったり、親戚めぐりをしたりとミレニアムも変わりなく過ぎていったお正月。一番うれしかったのは、１年ぶりに量った体重が去年よりちょっと減ってたこと（笑）。

PON



私は愛が感じられるゲームが好きです。システム、キャラ、ストーリー、ケモノ（笑）など愛にもいろいろあるけど、2000年も愛あるゲームにたくさん出会えるといいですね。私も愛をもってがんばります！

城イドム



かつて日曜学校にも通ってたことまである私は、宗教に対して理解があるほうだが去年話題になった宗教団体（とくに信者）には疑問を感じてしまう。どんな場合も「信じる対象」は慎重に選びたいものだ。

イラスト／しおやてるこ

ポポロクロイス物語Ⅱ

■SCEI■RPG■1月27日
■￥5,800（CD3枚組）
■MC（1ブロック）、AC（DS対応）



アニメにもなった人気RPGの第３弾。今回は戦闘とイベントがフルボイスになり、ピエトロ王子の冒険をさらに盛り上げてくれる。

内容的にもボリューム的にも『１』からそう変わっていない（いい意味で）。音声＆ムービーが多い、左右のアナコンでも移動できる、本筋以外のやり込み要素があるなどの点も○。戦闘システムは戦術性が増した分、操作が少し煩雑になった。ただ、すぐに慣れるレベルだし、オート戦闘も賢いので問題はないはず。バランスも良好だ（敵との遭遇率が高く、ふつうに戦っているだけでどんどんレベルが上がるからなのだが）。一方、扉を開けるにはボタンを押す必要がある、ハシゴを登るときの位置合わせが面倒といったマイナス要素もある。物語的には…ラストでジーンときました。 **75**

グラフィックがものすごくグレードアップされていて本当にビックリ。前作と比べても格段に進歩しています。だけど物語は相変わらずのほのぼの＆おマヌケな雰囲気で進んでいき、思わずニヤリとさせられることもしばしば。ファンならずとも楽しめます。でも、やたらとエンカウント率が高いのには参っちゃいました。序盤でもけっこう強い敵が出てくることがあるので、私は何度か全滅してしまいました。また、戦闘時と通常マップとでは移動方法に多少の違いがあって、その差にとまどうこともあります。斬新さはないのは残念ですが、それがかえって味なのかも。 **80**

全体的に親切な作りで、イベントではしゃべりまくりだしアニメムービーもキレイ。ついつい先が見たくてプレイを続けちゃいます。ただナナメ固定の画面なので、移動時に引っかかったりして操作感はよくないですね（ACで回避可）。またエンカウントが多いので、戦闘終了後の硬直が長いこととキーレスポンスが遅いことが気になるかな。仲間と別れるときに装備品を持っていってしまうのは、賛否が分かれるところ。初めての人でも問題ないけど、今までのシリーズをプレイしていた方が楽しめるのは確か。ストーリーは本当に泣けるので、期待を裏切らないデキに仕上がってます。 **90**

シリーズ初挑戦の私だったが、十分に楽しませてもらった。ゲーム中のグラフィックはキレイだし、ムービーも最高のデキ。ピエトロとその仲間が繰り広げる「アニメチックロマンチック」な世界観が嫌いでないならば、間違いなく気に入るはず。ボリューム的（クリアまでは20時間強だが）にも満足できるし、内容、バランス、操作性ともに良好。どんどん先を見たくなるゲーム展開も申し分ない。RPGとしても、しっかり作り込まれているので、安心して遊べるぞ。エンカウント率は高かったけど、戦闘関係のオート機能が充実しているので、さほど気にはならなかった。 **85**

CHASE THE EXPRESS
（チェイス ザ エクスプレス）

■SCEI■AVG■1月27日
■￥5,800（CD2枚組）■MC（1ブロック）、DS（AC非対応）



テロリストに占拠された列車を舞台にしたAVG。サーチボタンによる空間演出や罠の解除など、映画の主人公の気分が味わえる。

映画的な演出、列車なのに変化に富んだ地形、行動内容により変わる展開など魅力は豊富。ただ、読み込み回数が多いのに時間が長め、マップ確認や弾を補充するにもメニューを開く必要がある、カメラ視点がイマイチ（敵が視界外にいる状態での戦闘を強いられる場合もある）、と残念な部分も多い。自分の向きがわかりづらく、戦闘で困ることも…。弾薬や体力回復アイテムの数が少ない関係でノーマルレベルでも難易度は高いし（私は後半に弾切れになり、最初からやり直した）、車両を移ると敵が落とした消費アイテムが消滅するのもつらい。中ボス戦の難易度も高めだ。 **60**

妙にシブくて硬派な雰囲気がカッコイイんですよ。主人公は感情を表に出さないタイプなんだけど、これが意外と感情移入しやすくて私としては好印象。ヒントが豊富でサクサク進められるし、アイテムボックスがたくさんあって、時間を浪費しなくてすむのがよいところ。でも、敵に照準を合わせにくいのと、回復アイテムが少ないせいで、難易度はちょっと高めでした。どうしても途中までしかクリアできない人は、ルーキーモードで操作に慣れておくといいかもね。あと、車両や階が変わるたびに長めの読み込みがあるのには、はっきり言ってイライラしちゃいました。 **80**

テロリストに立ち向かうストーリー、横転で攻撃を避けるアクションなど、ハリウッド映画ばりのノリがカッコイイ。『バイオ』系のAVGとはいえ、敵も撃ってくるのでかなりの緊張感があります。画面に操作表示が出る、照準が出たときに撃てば必ず当たるなど、親切な作りには好感が持てるけど、反面手応えが薄いと感じるところも。ミニゲームの設定も微妙ですね。しかし主人公を中心に動くカメラワークは×。視点が悪いため敵の姿が見えないことが多くて困りました。車両間移動時の読み込みが遅いのも気になる点。総合的には、いろんな要素が入っているのでお得感はある。 **75**

AVG部分やACT部分のデキは合格ラインだけど、それぞれを単体で見ると、さほどインパクトは感じられない。このゲームの魅力は、ハラハラドキドキの雰囲気を味わいながら、テロリスト相手に戦う過程を楽しむところにある。ハリウッドのアクション映画を思わせる、カッコいいムービーやシチュエーションは素晴らしいデキばえなので、この手の世界観を楽しみたい人には文句なしにオススメできる。操作性やACT部分が難しすぎるという指摘もあるが、私は気にならなかった。もっとも弾薬の節約の必要性など、ある程度の努力は問われる。ボリュームはやや少なめ。 **80**

レビューの掟 点数は5点きざみの100点満点　特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

BEAT PLANET MUSIC

■SCEI■ETC■1月20日
■¥5,800■MC（15ブロック）、AC（DS対応）



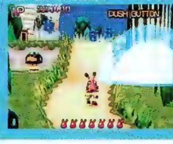
音楽CDから音をとり込み、自分だけの曲が作れる音楽作成ソフト。リズムACTで音を集めることも可能。

平田洋 ひたすらドットを回収していくだけのゲーム本編は、昔の車ゲーのような微妙な難度。自分的にはこの難度が絶妙で楽しかったけど、好みが合わない人には、曲作りに必要な音ネタを集めるための作業以外のなにものでもないんで、つらいかも。曲作りの部分は、いわゆるミニマル（ハードテクノ）を手軽に作って楽しむぶんには十分の内容。短いながらも、やはりサンプリング機能は強力！ **70**

TAC☆ 音楽的な専門知識は皆無なオレでも、音源を適当に選んで並べると曲らしくなってくれるソングエディターは、なんとなく楽しいっす。トライアル部分もゲームとしての気持ちよさがちゃんとあっていいんだけど、後半の難易度の高さは少々気になる。トライアルをクリアしないと自由に曲作りできないのだから、もうちょっと気楽にクリアできてもいいような。あと、画面が目にツラいのが…。 **70**

レスキューショット ブービーぼー

■ナムコ■STG■1月20日
■¥5,800■MC（1ブロック）、AC（DS対応）、マウス、ガンコン



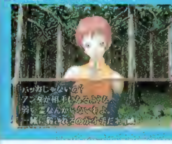
主人公「ぼー」の行動を手助けするのが目的のガンSTG。敵や障害物を撃って「ぼー」を守り抜こう。

城イドム トコトコ歩いていく主人公を陰からサポートする、独特のシステムのガンSTG。あまりにおバカなのが逆にかわいく思えてしまう主人公をはじめ、楽しげな世界観は秀逸。背景のオブジェの中にも撃つと反応するものがたくさん隠されていて、ステージ数は少なめながら、繰り返し遊びたくなる。難易度も手頃。ストイックにやり込むのには向かないけど、かわいいキャラが好きな人にオススメ！ **80**

トモザ 今までのガンシューティングに比べると画期的に思えるぐらい、キャラが立っているッス。特に主人公の「ぼー」の天然さは必見！ 「ぼー」を守るために敵を撃つほかに、「ぼー」を撃ってアクションさせることもでき、ゲームの幅が感じられてよかったッス。敵はそんなに激しく出てこないので、２Ｐプレイだとちょっと暇になります。ステージ数が少なくてボリューム感がないのが残念ッス。 **75**

PANDORA MAX SERIES Vol.2 死者の呼ぶ館

■パンドラボックス■AVG
■1月20日■¥1,980
■MC（1ブロック）



低価格で楽しめる、マルチシナリオを採用した本格派ホラーAVG。外伝シナリオなどのおまけ要素も充実。

かわち山田 読み込みも早く、操作性もいい。ストーリーも、多少強引な展開があるものの、よく練り込まれていて、ついつい何度もプレイしたくなる。２度目以降のプレイからは、一度選んだ選択肢は色が変わるといった親切な部分もグー。これで複数セーブや、選択肢までのセリフスキップができればなぁ。グラフィックや効果音のレベルが低いのは気になるが、オマケなどもあり、この価格では十分な内容。 **75**

ヒロポン テキストを読み進めていくタイプのＡＶＧで、内容はミステリアスなホラー。クリアするごとにシナリオの分岐が増えていくんだけど、システム面に特に目立った特徴は見当たらない。ムダに声をあててないなど、シンプルな印象の演出には好感が持てました。テーマやシナリオの内容が合えばハマれると思うよ。前日に「シックス・センス」を見てホラーづいていたオイラは、けっこう楽しめたけどね。 **70**

カードキャプターさくら クロウカードマジック

■アリカ■PZG■1月27日
■¥4,800、(限定版¥7,980)
■MC（1ブロック）、PS（14ブロック）



人気アニメのPS化第２弾。４つの属性を持ったカードに、同じ属性のカードを当てて消していくPZG。

なんでもゆうこ ボタンに対応した色と同じカードを消していくだけだけど、ルールが簡単でとっつきやすいのがよい。中盤からはカードがどんどん増えて、パズルものが苦手な私にとっては決して楽勝じゃなかったけど、イージーモードもついてるし、ヘタなりにもけっこう遊べました。カード占いや、おまけのイラストあり。声がいっぱい入っていて楽しい雰囲気。文字はひらがながほとんどで、子どもでも遊べます。 **75**

本郷直樹 一見、何をしているのかわからないPZGですが、ルールは意外に簡単。なんとなくプレイしていてもクリアはできます。ただし、ギャラリーコンプリートにはかなりのやり込みが必要。また、思いどおりにカードを配置して、自分なりの連鎖をさせられるようになると相当ハマります。さらに、要所の演出はファンなら悶絶必至！ 「さくら」初体験の人がこのノリについてこられるかは心配ですが…。 **90**

That's QT（ザッツ キューティ）

■コーエー■SLG
■1月27日■¥4,800
■MC（2ブロック）



自分で服をデザイン・販売して、街に流行させるのが目的のSLG。色と「イメージ」の組み合わせが重要。

PON デザインは会話からイメージを集めるだけと簡単で、着せ替え感覚でデザイナー気分が味わえます。デザイン可能なアイテムは非常に多いので、頭から足まで組み合わせを考えるのがとっても楽しい。変な服でもプロモーション次第で流行させられるのもおもしろいです。読み込みが多いとか、人が多くなると移動しづらいとかの難点はあるけど、着せ替え人形やぬり絵が好きだった人ならハマれます！ **85**

トモザ オシャレに興味ある人にオススメできるゲームですね。流行（情報）の操作も体験できて今までにない題材をうまくゲームの形にしているッス。モデルに店の服を着せて、街中に立たせて注目を集めるなんてアイデアは秀逸ですね。会話でイメージをキャッチしてから、デザインを作りだすのは楽しいけど組み合わせのパターンはもう少し欲しかったッス。キャラを一目で区別できるとよかったですね。 **75**

幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure

■翔泳社■AVG
■1月27日■¥6,800
■MC（1ブロック）



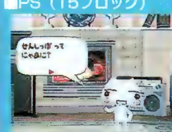
女生徒の自殺に隠された真実を探すAVG。４つのストーリーがあり、それぞれヒロインと犯人が違う。

ウォルフ中村 操作性はまずまず。だが、自由にセーブできない、設定内容が記録されないためロード前に設定し直す必要があるなど不便な部分がある。どこに誰がいるのかわからないのでコマンド（場所＆質問内容）総当たりプレイになるが、これをクリアまで５時間（急げば２時間でも可能）繰り返すハメになるのもつらい。プレイヤーが謎を推理する要素が少なめな点も残念。各シナリオで展開＆犯人が異なるのは○。 **55**

なんでもゆうこ システムなんかはけっこうスタンダードなんだけど、女の子たちはカワイイし、ストーリーも魅力的です。でも、学校内を歩き回って、同じような聞き込みを毎日毎日繰り返すことになるので、なかなか根気がいります。もっといろんな捜査方法ができてもよかったと思うんだけどなあ。１日の終わりにしかセーブができないのも不便。そのために、やり直すときに１時間近く戻されちゃうのは…。 **70**

こねこもいっしょ ～どこでもいっしょ追加ディスク～

■SCEI■ETC
■1月27日■¥1,800
■PS（15ブロック）



子ども時代のトロと会話できる『どこでもいっしょ』の追加ディスク。遊ぶには『どこいつ』の本体が必要。

PON アペンドディスクなので『どこいつ』を持っていることが大前提。基本的な操作は変わらないし、互換性があるので名刺交換やしりとりも問題なくできちゃいます。何といっても〝こねこ〟がとってもラブリー！ 会話中のごっこ遊びもかわいくて、メロメロになっちゃうこと間違いなし。『どこいつ』に継続プレイできるのも魅力ですね。値段も良心的だし、トロのファンなら買って損はしないハズ。 **80**

かわち山田 こねこオンリーの『どこいつ』。基本的に前作と同じなので、操作性やシステムなどは良好。ただ、こねこはカワイイし、せっかくゲームユーザー以外の人気も高いのだから、入門用として単体で遊べるよう（前作とあわせて買うと考えると割高）にしてほしかった。安いけど、こねこしかいないしね。前作とデータをやり取りできるのは○。カエル好きとしてはカエル（おたまじゃくし？）も発売希望。 **80**

CHAOS BREAK Episode from CHAOS HEAT

■タイトー■A・AVG
■1月27日■¥5,800■MC（1ブロック）、AC（DS対応）



アーケードの『カオスヒート』をもとに、数々の新要素を追加して生まれ変わったA・AVG。

平田洋 ホラーじゃなくて、ごく普通の3DのA・AVGっていう雰囲気。このタイプのゲームに欠かせない要素は、とりあえずそろっていて及第点。しかし、カメラのアングルには不満。部屋の中に入ったときに、わざわざ敵の初期位置が見えない角度にカメラが切り替わるのは、ちょっと意地が悪いのでは？ 近接攻撃や武器も、もうちょっとバリエーションが欲しかった。ライトに遊べる感触はナイス。 **70**

バリオス海老原 ゲームシステムは某A・AVGによく似ているが、主人公の武器や仕掛けの解き方などを、SF色の強い物語に合わせた形としているのはよかった。しかし、主人公の走り方がぎこちなかったり、視点が変わるたびにキャラが進む方向を変える必要があるなどの点は、違和感を感じた。また、角張ったポリゴンキャラなど、グラフィック的にはほかのソフトより見劣りするところがあるのは残念だ。 **55**

電車でGO！名古屋鉄道編

■タイトー■SLG■1月27日■¥5,800
■MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、PS（3ブロック）、「電車でGO!」コントローラ（ワンハンドルタイプ含む）



電車運転SLGの最新作。今回は家庭用オリジナルで、舞台は名古屋。私鉄と路面電車が運転できる。

かわち山田 75
さすがシリーズものだけあって、システムなどの完成度は高い。今作が初登場の路面電車は、車と一緒に走行したり、信号で止まったりと、通常の路線にはない緊張感があって楽しい。でも、基本システムが今までと同じなので（列車の運転だから当たり前だけど）、個人的にはさすがに飽きてきた感じも……。初心者モードはあるものの、ほかのオマケ要素を見ても、鉄道ファン向けという印象。

ヒロポン 70
言わずと知れた電車運転SLGシリーズの最新作。今回は名古屋鉄道の路線が走れるうえに、名鉄の車両のデータ＆勇姿が見られる博物館や「フリーラン」など、モードは充実。シリーズのファン＆鉄道マニアはたまらんでしょうな。でも、そうでないオイラは、新鮮味のなさが目についてしまう。多少のシステム変更はあるものの、マイナーチェンジ版という印象では魅力は半減かな。

NBA パワーダンカーズ5

■コナミ■SPG■1月27日■¥5,800
■MC（2ブロック）、DS（AC非対応）、MT、8P対戦可



NBA29チームの実在選手が登場。迫力あるプレイを繰り広げる。1999-2000シーズンの新データを採用。

本郷直樹 75
バスケゲームとしては最高峰のデキです。自分で操作しないキャラの動きもある程度指定できるので、COMの動きにイラつくようなこともないし、スクリーンアウトや、フォーメーションプレイの始動もほぼ思いのままにできます。ただ、やはりゲームだとバスケの豪快さを表現するのはムリ。対戦も盛り上がりに欠けます。最低限の知識は必要なので、じっくり勉強しながら楽しんでほしい1本です。

平田洋 80
デフォルトの難度設定で、ストレスなく遊べるのがよいです。ガンガン3P打って、外れたらリバウンドでねじ込むっていう大味なプレイでもなんとなく勝てます。でも慣れるまでは大味に、細かいテクニックや戦略を把握できるようになったら難度を上げてよりストイックにも遊べます。個人的には、戦略的な要素を追求するよりも、いかにスーパープレイを決めるかってところにこだわって遊びたい。

バイオハザード ガンサバイバー

■カプコン■STG
■1月27日■¥5,800
■MC（1ブロック）、AC（DS対応）、ガンコン



『バイオハザード』シリーズ最新作がガンSTGで登場。ガンコンでの移動も可能な、独特の操作法が特徴。

本郷直樹 65
足もとや頭上に照準が合わせづらい、よくある画面外を撃ってのリロード操作っていうものがない、敵を撃ちまくる機会が少ない……といった点が、ガンSTGとしての爽快感を減少させてる感じです。クリア時間は約3時間ほどですが、途中でセーブができないのもつらいし（ゲームオーバーになると銃と弾を引き継いだ形で最初からやり直し）。シナリオは、もろ『バイオ』でいいんですけどねぇ…。

TAC☆ 80
フィールドの作りやストーリーの進め方の基本は『バイオハザード』で、ゾンビを撃つ気持ちよさはガンSTG。でも、どちらにもなかった楽しさを生み出しているゲーム。感覚的には、遊園地とかのアトラクションで光線銃を持って迷路の中を走り回るやつに近いんじゃないかな。慣れればクリアまで3時間ほど。中断セーブなしってのはちょっとしんどいけど、全体には◎。ガンコンは必須。

FISH EYESⅡ

■ビクターインタラクティブソフトウェア
■SPG■1月27日■¥5,800
■MC（1ブロック）、つりコン



実写を多用した釣りゲーム。さまざまなタイプの釣りが楽しめ、釣った魚を水槽モードで鑑賞できる。

かわち山田 65
実写を多用しているので、画面がとてもキレイ。しかし、そのせいかロッジ内の移動がもたつくので、ストレスがたまる（ほかの部分はそうでもない）。それと、キャスティング時の魚影が見えないというシステムは、どこに投げていいかわからないので、個人的には不満。でも、ルアーの種類は豊富だし、魚図鑑や、釣った魚を飼育できるといったオマケ要素も多いし、釣りゲー好きなら満足できる内容。

バリオス海老原 65
サオやリール、エサの組み合わせなど、うまく魚を釣るために必要な専門知識の説明がゲーム中にほとんどないのは、釣りにうとい私にはとても不親切に感じた。ただ、知識がある人は、それぞれの道具の種類がたくさん用意されているので、楽しいかも。また、魚の引きは、その動きとコントローラの振動で感じとれるが、強さの違いがイマイチわかりにくかった。ゲージなどで表示してもよかったのでは。

超謎王

■バンダイビジュアル■ETC■1月27日
■¥5,800■MC（1ブロック）、DS（AC非対応）



クイズゲーム『謎王』の続編。新作クイズを4000問収録し、ホラー演出のテロリストモードも搭載。

ウォルフ中村 60
HP制のテロリストモードは、地形から足を踏み外しても体力が減る点がつらい（クイズをミスした以上に減る場所もある）。地形が見づらいうえに操作性もイマイチなのに…。クイズ部分の操作性は問題なし。ラスボス戦が前作（10問連続正解が求められた）ほどムチャでなかったのも助かった（笑）。PSを「早押し判定＆得点計算マシン」にしてしまうというパーティーモードがなくなったのは残念。

トモザ 60
A・AVGをベースにして戦闘部分をクイズにしたテロリストモードが楽しいッス。HP制を取っているのはいいアイデアだけど、主人公の操作性が悪い上に、ガケから落ちるだけでもダメージになるのは痛すぎですね。でも不正解1つだけではHPが減らないのはいいッス。またグラフィックが前作『謎王』より劣るのは残念。セーブできるまで何十問も正解しないといけないのもツライッス。

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2

■スパイク■RCG■1月27日
■¥5,800■MC（1ブロック）
DS（AC非対応）、4P対戦可



4人同時対戦が可能なRCG。80以上のコースを収録。自分だけのコースを作れるエディットモードも搭載。

バリオス海老原 65
スピード感もまずまずだし、コース上とコース外の起伏の差がはっきりしているので、実際のラリーのように車体が傾いたり、横転したりもするのはおもしろい。ただそのことによって、一般的なRCGに比べ、車体が軽く感じられるので、最初は多少操作に違和感を感じるかも。自分でコースを作ることもでき、RCGとしては平均を超えているが、ウリといえる要素が、これといってないのが残念。

トモザ 70
車の挙動が軽すぎて、簡単に横転して困るッスね。ラリーカーはいろいろな天候で悪路を走るのだから、少し重心を低く、安定した感じにしてほしかったですね。視点が5種類もあるのはうれしかったッス。特にボンネットが見えるドライバー視点では車のへこみ具合がわかりやすくて味がありますね。キレイな背景は特筆もので幅の狭い道を走るラリーの雰囲気がすごく出ていてよかったですね～。

その他のソフト ～ピックアップ～

ビートマニア APPEND 5thMIX～Time to get down～

■コナミ■ETC■1月27日■¥2,800
■MC（5ブロック）、AC（DS非対応）、アスキー製専用コントローラ、DJ Station PRO
『beatmania』のアペンドディスク最新作。アーケードの最新作『5thMIX』から49曲を収録。移植であるオリジナルモードのほか、新モードも追加されている。

着信メロディだもん volume.2

■ピング■ETC
■1月27日
■¥1,980
携帯電話の着信メロディデータを満載したツールソフトの第2弾。最新ヒット曲やアニメの主題歌などを、豊富に収録している。メロディの作曲も簡単にできる。

Tony Hawk's PRO SKATER

■サクセス■SPG
■1月27日■¥5,800
■MC（1ブロック）・DS（AC非対応）
トニー・ホークなど世界トップクラスのプロスケーターの中から1人を選び、多彩なトリックを競うSPG。キャリアモードとグラフィティモードがある。

SuperLite 1500シリーズ おえかきパズルⅡ

■サクセス■PZG
■1月27日■¥1,500
■MC（1ブロック）
タテ、ヨコに並んだブロックを塗りつぶしながらイラストを完成させるパズルゲーム。全200問用意され、初心者にも安心なルール解説モードも入っている。

SuperLite 1500シリーズ クロスワード

■サクセス■PZG
■1月27日■¥1,500
■MC（1ブロック）
最もポピュラーなパズル、クロスワードがついにゲーム化。最大9×9ワクの全200問が用意され、問題作成はパズル出版社の老舗ニコリ社が担当している。

SuperLite 1500シリーズ 数独2

■サクセス■PZG
■1月27日■¥1,500
■MC（1ブロック）
単純だけど奥が深い、数字あわせパズルの定番数独（すうどく）がPSに登場。こちらもニコリ社が問題作成を担当。じっくりとパズルの奥深さを楽しめる。

SuperLite 1500シリーズ ナンクロ2

■サクセス■PZG
■1月27日■¥1,500
■MC（1ブロック）
人気の低価格シリーズに、言葉つなぎパズル「ナンクロ」も登場。パズルのサイズも9×9から11×13の中から5段階選べ、初心者にも遊びやすくなっている。

DPSオススメ 今号はこれをCHECK!

今回の注目作は「ポポロⅡ」。グラフィックの進歩は「まるで別のゲームかと思ったほど」（なんでも）と驚くほど。エンカウントの多さと、約20時間という最近のRPGにしては短いプレイ時間も「あまり気にならない」（城）という意見もあり、それほど問題ではないようです。「後半のストーリーは必見」（PON）ということなのでぜひ自分の目で確かめてください。今回は評価が分かれたソフトが多かったですが、「OT」、「ブーピーぼー」、「こねいつ」などは安心して楽しめそうです。

その他のソフト

●リボルト（ACT／アクレイムジャパン／1月6日／¥2,000）
●麻雀幼稚園たまご組R（アフェクト／TBL／1月27日／¥1,500）
●SuperLite1500シリーズ インパクトレーシング（サクセス／RCG／1月27日¥1,500）


電撃攻略王
2000年もゲーム攻略は電撃におまかせ! 使って安心なのは、やっぱり電撃だね!
徹底データ主義
生き抜くためには知識が必要だ
ネオ・ミトコンドリア・クリーチャー(N.M.C.)、武器の改造方法、
アイテムなど、『PE2』の攻略データをビジュアル満載で完全収録!
生死を分ける闘いで、きっと必要になる1冊。
Parasite Eve II™
パラサイト・イヴ 2
ファイナルデータ
PS 電撃PlayStation特別編集 定価:本体1,200円+税 1月15日発売
DENGEKI やっぱり電撃だね?
電撃攻略王1月の新刊
ココが電撃!
PS版&DC版を完全攻略!
ビジュアル満載、攻略ぎっしりの
オフィシャルガイド
悠久幻想曲3
Perpetual Blue
公式攻略ガイド
電撃PlayStation&電撃Dreamcast&
電撃G'sマガジン特別編集
PS DC 定価:本体950円+税
1月15日発売
シェンムー
一章 横須賀
最速攻略ガイド
電撃Dreamcast特別編集
DC 定価:本体800円+税
絶賛発売中
PS 機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜
出撃戦略ガイド
電撃PlayStation特別編集 定価:本体950円+税 1月27日発売予定
©1999 スクウェア 原作:瀬名秀明「パラサイト・イヴ2」(角川ホラー文庫) ©1999 Starlight Marry/Media Works Inc. ©CRI 1999 Presented by AM2 of CRI
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

Japan Entertainment Software Award

日本ゲーム大賞

第4回日本ゲーム大賞 投票受付開始!!

新たな時代の基準となる、「日本ゲーム大賞」がついに開幕!! 一般ユーザーと識者の支持を集め、'99年の頂点に立つ1本は…!?

What's? 日本ゲーム大賞って何だろう……?

わかりやすく言うと、1999年で一番おもしろかったソフトを決める賞! それが日本ゲーム大賞だ（主催・CESA、第3回まではCESA大賞）。選考方法は、下記の通り。まず一般ユーザーとCESA会員の投票によって20タイトルをノミネートするのだ。キミの1票が賞の行方を左右するかも!?

さぁ! 投票しよう!

キミの1票が賞の行方を左右する!? かもしれない、第4回日本ゲーム大賞! 今回のノミネート作品20タイトルを選出する一般投票は、すでに応募を受け付けているぞ!! 以下の投票要項をよく読んで、マチガイのないように投票しよう。投票者の中から抽選でもらえる豪華賞品も要チェック?

1 選考対象となるソフトは?

1999年1月1日～12月31日までに発売されたソフト

※家庭用・携帯用・パソコン用など、ハードの種類は問いません。

2 投票用紙を用意しよう!

この用紙を切りとりハガキに貼って応募!

下の用紙を切り取って（コピーでも可）、必要事項を記入して投票しよう。すべての欄に、わかりやすくハッキリした文字で記入して欲しい。読めない文字や空欄があった場合は、無効票となるので注意すること。投票資格は特になく、対象となるゲームのプレイ経験、持ってるかどうかも無関係。ソフト名は正式名称が望ましいが、対象が特定できれば有効となるぞ。投票は1人につき1回のみ。複数投票は無効なので注意しよう。

CHECK!!

あて先は…

〒110-8617
東京都中央郵便局私書箱1040号

しめ切りは…

2000年1月31日（月）当日消印有効

問い合わせは…

日本ゲーム大賞インフォメーションデスク/ 電話 03-3519-5157
（月～金10：00—17：00 土日祝日を除く）

フリガナ		年齢
氏名		才
フリガナ		
住所	□□□-□□□□ 都道府県	
電話	（　　）	
投票欄	機種名	
	ソフト名	
	メーカー名	

点線より切りとってハガキに貼ってください

3 こんな豪華賞品がもらえるかも?

投票者の中から抽選で下記賞品がプレゼントされるぞ!

- 「20万円分旅行券」：1名様
- 「プレイステーション2」「ドリームキャスト」「NINTENDO 64」：各5名計15名様
- 「ゲームボーイカラー」「ワンダースワン」「ネオジオポケットカラー」：各10名計30名様
- 「第4回日本ゲーム大賞」大賞ノミネート作品全20タイトル1セット：20名様
- 「第4回日本ゲーム大賞」発表授賞式招待券と「東京ゲームショウ2000春」（3月31日～4月2日）3日間共通入場券をパックで：ペア500組計1,000名様

※ 当選者の発表は賞品の発送（3月中旬を予定）をもってかえさせて頂きます。

4 そして気になる発表は…!?

投票結果 2000年2月8日(火)

授賞式 2000年3月30日(木)

一般投票の結果は2月8日以降に新聞・雑誌等で発表。その後、ゲーム関係の記者やゲーム制作者などによる投票で、「大賞」1作品と「優秀賞」5作品を決定する。発表授賞式は、3月30日に東京国際フォーラムにて開催。

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

2000 HOW TO WIN

あけましておめでとう。お正月休みは、たっぷりゲーム三昧しましたか？　今年は、いよいよPS2も登場しますね。ハードが新しくなってもPQをよろしくね…って挨拶はこれぐらいにして、2000年最初のPQをお届け!!

ロビン・ロイドの冒険

弱冠18歳の名探偵が活躍する3D・AVG『ロビン・ロイドの冒険』。攻略1回目となる今回は、第1章に散りばめられた謎解きや仕掛けをバッチリ解説!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回、本作の第1章を攻略してますが、私的にはあまり読んでほしくないんです。なぜなら、この本作の最大の魅力である謎解きを自力で解決してほしいから…。めっちゃ難易度の高い謎もないんで、がんばればクリアできるはずです。しかし、詰まったときは活用してください。そのための攻略記事なので…。　（ジルベールしの）

発売中 AVG	▶¥5,800　▶ガスト
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

第1章「いにしえの息吹」博物館事件を完全攻略!!

第1章完全チャート

玄関ホール
- ①少年&少女と会話
- ★ライルの書き付け①「番人の目をそらせ」
- ★チョコレートバーを入手
- ②ホール正面の壁画を探索
- ★ライルの書き付け②「過去から甦えりし顔を手に入れよ」

石像のあるホール
- ①学芸員たちの会話を聞く
- ②石像を探索
- ★怪奇探険クラブのバッチを入手
- ③顔のない石像を探索(夜間)
- ★石像の顔をはめ込むと、ライルの書き付け③「音のダンス」

化石のあるホール
- ①恐竜の化石を探索
- ★恐竜の骨を入手
- ②少年と会話
- ★チョコレートバーを渡す
- ③展示台を探索(夜間)
- ★ミュージックボックス
- ④イスを探索(夜間)
- ★図書室の鍵を入手

玄関ホール　チェック1
- ①バッチを少女に渡す
- ②左右それぞれのライオン像を探索
- ③地下への入口出現

地下贋作工房
- ①工房内にいる人たちと会話
- ②石像の頭を探索(夜間)
- ★石像の頭を入手

図書室
- ①本棚を探索(図書室の鍵入手後)
- ★ライルの書き付け④「美しき者の名をとなえよ」

神殿ホール　チェック2
- ①ホール右側にあるイスを探索
- ②イスの後の壁を探索
- ③レバーを引く
- ④神殿の階段を登る
- ⑤神殿の上にあるタイルを探索

闇のオークション会場
- ①オーナーとの会話

神殿ホール
- ①左にある対になっている石像を探索
- ★ゴミくずを入手
- ②近くにいる清掃員のおじさんと会話
- ★ティールームの鍵を入手

ティールーム
- ①ピアノを探索
- ②工具箱を探索
- ★音叉を入手

展示ホール　チェック3
- ①音叉を展示台の左手前にある台で使用
- ②ホール左隅にあるドラを恐竜の骨を使って鳴らす
- ★十字架を入手

石像のあるホール
- ①中央にある天使像を探索
- ★天使像に十字架を使う
- ②地下への入口が出現

地下水路
- ①ワニとのアクションイベント発生
- ②アクション終了後、ワニを探索
- ★牢屋のカギを入手
- ③ライルを牢屋から解放
- ★コブラのレバーを入手

スフィンクス前　チェック4
- ①ファラオの像を探索
- ★コブラのレバーを使用
- ②スロットの目を両方同じ絵柄に揃える
- ③スフィンクスから階段が降りてくる

スフィンクス内(迷路)　チェック5
- ①石像と鉄格子の謎を解く
- ★石版を5枚入手
- ②落石のアクションイベント発生
- ③スフィンクス内、中枢で壁画を探索
- ★石版を5枚使って、壁画を完成させる
- ④奥への入口が出現
- ⑤ドイル大佐の部下とのアクションイベント発生(対人戦)

ピラミッド内(宝物庫)
- ①室内中央にある宝石箱を探索
- ★めざめのバラを入手

ピラミッド前
- ①めざめのバラ入手後、ドイル大佐とのアクションイベント発生(戦車戦)

※★印は、入手アイテムまたはその使い方。

今回は、第1章を完全チャート攻略。ちょっとわかりづらそうなポイントをピックアップして解説している。チャートと合わせて読めば、必ずクリアできるはずだ。がんばって第2章に進もう！

チェックポイントを解説

チェック1 ◉壁に隠された地下への入口

ポイントは、2つのライオン像。まず、左のライオン像の胸を調べる。するとハンドルが見つかるのでそれをまわす。次に、もう1体の腰の辺りにあるボタンを押し、ハンドルに変化した尻尾を回す。すると正面の壁が動き出して、地下への入口が出現する。

チェック2 ◉神殿のタイルの謎

このパスワード形式のタイルの謎を解くカギは、図書室で見つけたライルの書き付け④（欄外参照）と、地下の贋作工房で聞ける「美の女神VENUS（ビーナス）」の話。2つの話から推理すると、パスワードは美の女神の名前だと浮かんでくるはずだ。

チェック3 ◉十字架を手に入れるもうひとつの方法

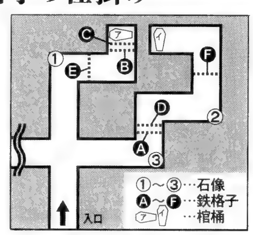
展示ホールの「音に反応して動く絵」の裏に隠されている十字架。実は、チャートにあるやり方以外にも、入手方法があるのだ。それはミュージックボックスを使う方法。展示ホールの展示台に設置してみよう！

チェック4 ◉ファラオ像のスロットを攻略

スロットの回転を遅くする方法を伝授。ファラオ像に、スコッチをかけてみよう。するとファラオ像が酔っ払ってスロットの回転が遅くなるのだ。スコッチはライルが捕まっていた牢屋内のテントの中に置いてあるぞ。

チェック5 ◉鉄格子の仕掛け

鉄格子A～Fは、石像①～③に隠されたレバーと連動。下記の順番で操作すれば、仕掛けをクリアできる。なお、石版は棺桶㋐の中にある（㋑はダミー）。①（A・E）→②（C・F）③（B・D）→①。



ポイントQ&A

Q：ライルの書き付け（①～④）に書いてある文章の意味がイマイチわかりません。もうすこしわかり易く説明してください。

A：書き付けの内容を簡単に説明しますね。①は、玄関ホールにあるふたつのライオン像を動かせ、という意味。②は、顔のなくなった石像を元に戻せ、という意味です。③は、音の鳴るドラとミュージックボックスのことを指してます。④は、神殿の謎（タイルの仕掛け）のヒント。美の女神といえば、VENUS(ビーナス)ですよね。

COUNTDOWN VAMPIRES
(カウントダウン ヴァンパイヤーズ)

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームはアクション性の強い戦闘もさることながら、それ以上に謎解きが重要になってくる。詰まっている人もこの記事を読めば先に進めるはず!

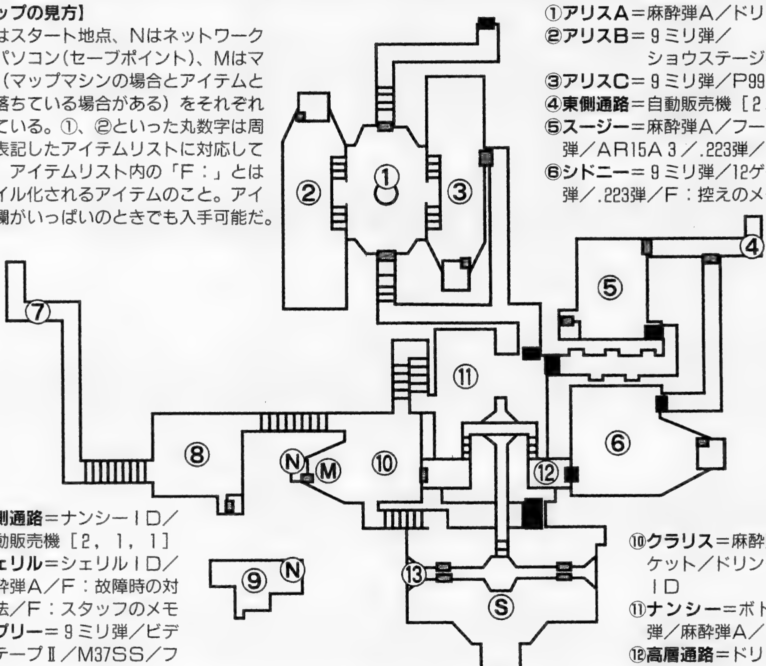
「弾薬を見つけたのに、手持ちのアイテムがいっぱいで取れない」といったことはありませんか？ こうなるとアイテム欄に空きを作るためネットワーク専用パソコンまで往復するはめになるので、不要な武器などは預けるクセをつけておこう。あとこのゲームではクリア後にセーブすることが可能……ということは？ （ウォルフ）

発売中	▶¥6,800 ▶バンダイ
AVG	▶MC(3ブロック)、AC(DS対応)

ゲーム中盤までのマップと入手アイテムを大公開!

各マップを細かいエリアに分け、そこで入手できるアイテムをまとめてみた（一部のエリア名は正式名称が不明だったため勝手につけている）。なお、フィアームーンなどに設置されている自動販売機ではお金を払ってアイテムを買うことができる。ただし、買える上限が決まっている（＝売り切れになる）ので注意すること。本誌では［2, 1, 1］といった形で表記しているが、この場合は「ドリンク2つ、ボトルとフードは1つずつ買える」という意味だ。

【マップの見方】
Sはスタート地点、Nはネットワーク専用パソコン(セーブポイント)、Mはマップ（マップマシンの場合とアイテムとして落ちている場合がある）をそれぞれ表している。①、②といった丸数字は周囲に表記したアイテムリストに対応している。アイテムリスト内の「F：」とはファイル化されるアイテムのこと。アイテム欄がいっぱいのときでも入手可能だ。



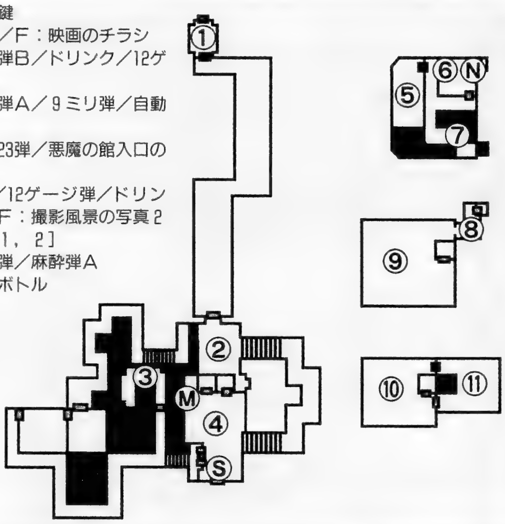
①アリスA＝麻酔弾A／ドリンク
②アリスB＝9ミリ弾／ショウステージの鍵
③アリスC＝9ミリ弾／P99
④東側通路＝自動販売機［2, 1, 1］
⑤スージー＝麻酔弾A／フード／12ゲージ弾／AR15A3／.223弾／シドニーID
⑥シドニー＝9ミリ弾／12ゲージ弾／.223弾／.223弾／F：控えのメモ
⑦西側通路＝ナンシーID／自動販売機［2, 1, 1］
⑧シェリル＝シェリルID／麻酔弾A／F：故障時の対処法／F：スタッフのメモ
⑨リプリー＝9ミリ弾／ビデオテープⅡ／M37SS／フード／F：操作マニュアル
⑩クラリス＝麻酔弾A／キノチケット／ドリンク／スージーID
⑪ナンシー＝ボトル／9ミリ弾／麻酔弾A／F：招待状
⑫高層通路＝ドリンク
⑬ステージ＝リーガンID

フィアームーン

いきなりマップ内のS（一番下のリーガンエリア内）からカウントダウンイベントがスタート。左上のクラリス（⑩）に到達すればクリアとなる。ここでマップとキノチケットを手に入れたら、小部屋内でセーブしておこう。その後は、シェリル（⑧）の小部屋でシェリルID、西側通路（⑦）でナンシーIDを入手し、ナンシー（⑪）、アリス（①〜③）と順番に探索していく。アリスBの小部屋ではショウステージの鍵が、アリスCの小部屋ではP99（9ミリ弾を使用する武器）がそれぞれ手に入る。ナンシーの中央にある階段でショウステージに上がれるのでそのままリーガンへ。リーガンIDを見つけたらすぐに蚊型モンスターが登場するムービーが流れる。あらかじめP99を装備しておいて戦闘に備えよう。リーガンIDを使ってリーガンに入ったらスタート地点にあるスイッチを押してリフトを起動すること。これでショウステージからリプリー（⑨）に行けるようになる。リプリーのパソコンで使用するIDはスージー、シェリル、リーガンの3つだ。ビデオテープⅡやM37SS（12ゲージ弾を使用する武器）を手に入れたら、アリスAの北側の扉を目指そう。

スクリーミングムーンのイベントをこなすとスージー（⑤）に入れるようになる。柱にあるパネルで槍の鍵を使い、シドニーIDを入手。小部屋ではAR15A3（.223弾を使用する武器）も手に入る。シドニー（⑥）のキノマシンでキノチケットを使って（正解は25、42、56）小部屋から2枚のトランプを入手。スージーの2枚の絵のところでこれらを使い、青い時計の針と赤い時計の針を手に入れる。

①悪魔の館・入口ロビー＝槍の鍵
②待合所＝麻酔弾A／ドリンク／F：映画のチラシ
③アトラクション制御室＝麻酔弾B／ドリンク／12ゲージ弾／ミュージアムの鍵
④EVルーム＝麻酔弾A／麻酔弾A／9ミリ弾／自動販売機［1, 0, 1］
⑤DM制御室＝12ゲージ弾／.223弾／悪魔の館入口の鍵／F：遠隔開閉操作方法
⑥スタッフルーム＝9ミリ弾／12ゲージ弾／ドリンク／F：撮影風景の写真1／F：撮影風景の写真2
⑦5F通路＝自動販売機［0, 1, 2］
⑧エレベーターホール＝9ミリ弾／麻酔弾A
⑨ホラーレストラン＝フード／ボトル
⑩ヴァンパイアミュージアム＝F：預言書／ビデオテープⅧ／12ゲージ弾／アトラクションの鍵
⑪ムーンミュージアム＝ドリンク／DM制御室の鍵



スクリーミングムーン

EVルーム（④）正面の扉はエレベーターで、左は3Fのヴァンパイアミュージアム（⑩）に、右は4Fのホラーレストラン（⑨）に続いている。まずは3Fに行ってヴァンパイアミュージアムでアトラクションの鍵とビデオテープⅧを手に入れよう。続いてホラーレストラン経由で5Fへ行きスタッフルーム（⑥）へ。ここにあるデッキで2本のビデオテープを使うと、撮影風景の写真1と2が手に入る。EVルームへ戻ったら右側の階段を通って待合所（②）へ行き、アトラクション入口を目指そう。アトラクション内には狼型モンスターがいるので武器を準備しておくこと。アトラクション制御室（③）でミュージアムの鍵を入手したらヴァンパイアミュージアムへ。ムーンミュージアム（⑪）でDM制御室の鍵を取ったら5Fへ行き、DM制御室（⑤）に入ろう。ここでカードディスクAとBを取る（明るいモニターを調べる）とアトラクション内が明るくなる。悪魔の館入口の鍵もあるので取り忘れないように。悪魔の館・入口ロビー（①）で槍の鍵を入手したらアトラクションへ。撮影風景の写真に対応した2つのモニターのスイッチを入れたら、ヴァンパイアミュージアムを目指そう。預言書を取った後、カードディスクAをCに変換する（パスワードはSUN）。同様にムーンミュージアムでもカードディスクBをDに（パスワードはMON）。DM制御室でこれらを使うと、フィアームーンのスージーに入れるようになる。

悪魔の館・入口ロビーの時計のところで2つの時計の針を使う（パスワードは2→7と7→5）ことで、悪魔の館に入れるようになる。

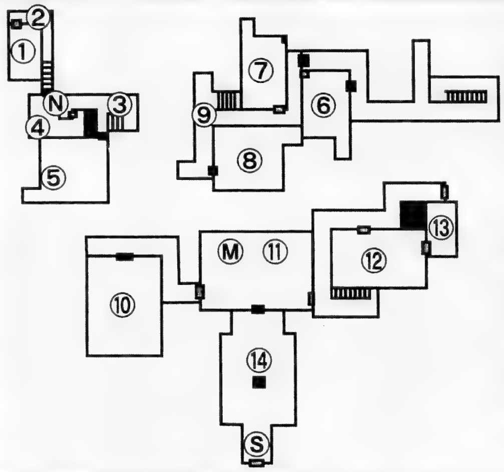
DM制御室でY型パネルキーを使い、地下研究所への道を開く。

ポイント Q&A

Q：フィアームーンの小部屋内にある赤いランプのついた茶色の箱は、どうすることで開くのでしょう？ 適当にいじっていたら開いてしまったのですが……。
A：アイテムが入っているキープボックスは、赤いランプを中央横一線に揃えることで開きます。4枚のパネルを操作して動かすのですが、パネルの周囲にあるランプが同時に動いてしまう点に注意！ 「左と中の2つ揃えたら、左側に回転させて退避させる。残る右を中央に合わせた後、左と中を戻す」という感じで解きましょう。

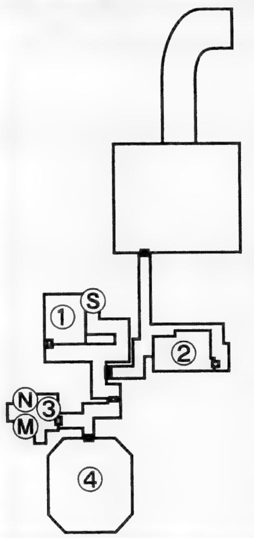
悪魔の館

庭（⑭）の噴水近くの台からパネルNo.１を取る。フロント（⑪）では真っ先に２つの燭台のスイッチを入れ、部屋を明るくすること。レストラン（⑫）経由でキッチン（⑬）に行ったら、オルガンの譜面を入手する。２Ｆの廊下を塞いでいる扉には鍵がかかっているので、客室Ａ（⑥）のダクトを通って客室Ｂ（⑦）に行き、西側廊下（⑨）に出てから鍵を開けよう。３Ｆのスタッフルームにある鍵収納箱からイベントルームの鍵を取ったら１Ｆに戻り、イベントルーム（⑩）へ。オルガンを弾く（正解はレ→ソ→ラ→ファ）とパネルマシンが出てくるのでパネルNo.１を使う。パネルNo.２と３を入手した直後にカウントダウンイベントが始まる。２Ｆ・ＶＩＰルーム（⑧）でパネルNo.２を、３Ｆ・ＶＩＰルーム（⑤）でパネルNo.３を使うとパネルが計４枚手に入る。４Ｆ・倉庫（①）で.44マグナム（.44MAG弾を使用する武器）とＹ型パネルキーを入手したら庭に出て、噴水でパネルを使う（左から２３１４の順番で使用する）。出現した地下扉横の機械にパスワード（ＰＲＯＪＥＣＴＳＩＮ）を入力すると、スクリーミングムーンのDM制御室で波形器を使用できるようになる。



①**４Ｆ・倉庫**＝フード／.44マグナム／Ｙ型パネルキー
②**４Ｆ・廊下**＝.44MAG弾
③**３Ｆ・廊下**＝麻酔弾Ｂ
④**３Ｆ・スタッフルーム**＝ドリンク／イベントルームの鍵
⑤**３Ｆ・ＶＩＰルーム**＝麻酔弾Ｂ／.44MAG弾／.223弾／Ｆ：ランディ宛ての手紙／パネルNo.６／パネルNo.７
⑥**２Ｆ・客室Ａ**＝麻酔弾Ｂ／ボトル
⑦**２Ｆ・客室Ｂ**＝９ミリ弾
⑧**２Ｆ・ＶＩＰルーム**＝.44MAG弾／パネルNo.４／パネルNo.５
⑨**２Ｆ・西側廊下**＝.223弾／ドリンク
⑩**イベントルーム**＝12ゲージ弾／ドリンク／パネルNo.２／パネルNo.３
⑪**フロント**＝麻酔弾Ｂ／12ゲージ弾／.223弾
⑫**レストラン**＝麻酔弾Ｂ
⑬**キッチン**＝ボトル／12ゲージ弾／Ｆ：オルガンの譜面
⑭**庭**＝パネルNo.１

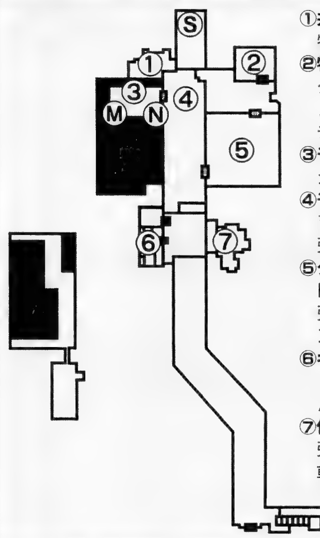
地下研究所



①**生物兵器開発室**＝Ｆ：研究員の書類／Ｆ：作業日誌／ドリンク／Code－02の鍵
②**ロッカールーム**＝ドリンク／搬入用駐車場の鍵
③**スタッフルーム**＝12ゲージ弾／.44ＭＡＧ弾／フード
④**棺の部屋（Code－02）**＝通路Ｄ－４の鍵

まずはスタッフルーム（③）へ。イベントは起こらないが、この部屋にマップとネットワーク専用パソコンがあるからだ。準備が整ったら生物兵器開発室（①）でCode－02の鍵を手に入れよう。部屋から出ようとすると扉近くのパソコンにメールが届くので、読んでおくといい。この鍵で棺の部屋（④）に入り、通路Ｄ－４の鍵を入手。その後、通路Ｄ－４を通ってロッカールーム（②）へ。搬入用駐車場の鍵を取ったら、マップの上側に位置している搬入用駐車場へ（ただし、主人公はハンターを追うために、棺の部屋へ行くことになる）。通路Ｄ－４の扉を開けると、カウントダウンイベントがスタートする。

モービルグレイブ



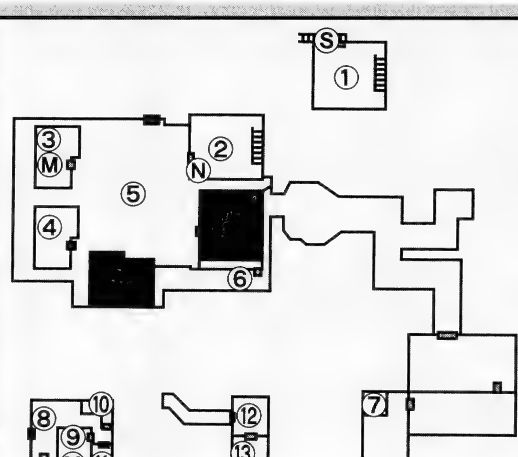
①**井戸のある広場**＝物置小屋の鍵
②**物置小屋**＝フォークリフトキー／.223弾／フード／チェーンソー
③**モーテル**＝12ゲージ弾
④**モーテル前広場**＝12ゲージ弾／麻酔弾Ｂ
⑤**ダイナー**＝麻酔弾Ｂ／12ゲージ弾／.223弾／ドリンク
⑥**キャンプ専用車**＝ドリンク／.44ＭＡＧ弾
⑦**作業場**＝12ゲージ弾／キャンプ専用車の鍵

バリケードを越えた後、モーテル前広場（④）とダイナー（⑤）を経由してモーテル（③）へ。ここにマップがある。作業場（⑦）にあるキャンプ専用車の鍵を入手したら、キャンプ専用車内にあるハンドルを回してハシゴを下ろそう。ハシゴを上って井戸のある広場（①）に行き、物置小屋の鍵を手に入れる。物置小屋（②）にあるフォークリフトキーを使うとマーリンタウンに行けるようになる。

物置小屋でチェーンソー棚の鍵を使い、チェーンソーを入手。これでマーリンタウンの墓地にある配電盤が操作可能になる。操作方法は電力供給マニュアルのとおり。

マーリンタウン＆民家

簡易宿泊所２Ｆ（①）でログハウスの鍵を手に入れる。その後、１Ｆ（②）に落ちる（２Ｆには戻れない）。ここにはネットワーク専用パソコンがあるので装備を整えておこう。ログハウスＡ（③）でマップとM60ＬMG（.308弾を使用する武器）を、ログハウスＢ（④）で民家の鍵を手に入れたら民家へ。居間（⑧）経由で寝室（⑨）に行き、マップとモーゼスの日記を入手。倉庫（⑩）でチェーンソー棚の鍵とバーボン管理表を取ったら、居間の床にあるパネルを通って地下室（⑬）へ行く。地下倉庫（⑫）の扉についた鍵は、バーボン管理表から導き出される５桁の数字を入力すれば開く（正解は 45911）。浴室の鍵を入手したら浴室（⑪）で空き瓶を取り、居間のバーボン樽へ。空き瓶にバーボンを入れたら地下倉庫へ行ってバーボン棚で使用する。その先に現れた地下道を通って裏道（⑥）に出たら墓地を通って変電所（⑦）へ。ここにはマーリンタウンの鍵と電力供給マニュアルがある。マーリンタウンの鍵を使って簡易宿泊所の前にある大きな扉を開ければ、マーリンタウンへ行けるようになる。さっそくチェーンソー棚の鍵を持って物置小屋へ行き、チェーンソーを入手しよう。



①**簡易宿泊所２Ｆ**＝12ゲージ弾／ログハウスの鍵／.308弾
②**簡易宿泊所１Ｆ**＝Ｆ：プラタローザ新聞／麻酔弾Ｂ／.44MAG弾／フード
③**ログハウスＡ**＝M60ＬＭＧ／.308弾／Ｆ：大学生のノート
④**ログハウスＢ**＝麻酔弾Ｂ／.44ＭＡＧ弾／ボトル／民家の鍵
⑤**中央広場**＝.308弾／ドリンク
⑥**裏道**＝.308弾／ドリンク
⑦**変電所**＝Ｆ：電力供給マニュアル／ドリンク／マーリンタウンの鍵
⑧**居間**＝.308弾／ドリンク／麻酔弾Ｂ
⑨**寝室**＝.44ＭＡＧ弾／Ｆ：モーゼスの日記
⑩**倉庫**＝Ｆ：バーボン管理表／12ゲージ弾／ドリンク／チェーンソー棚の鍵
⑪**浴室**＝空き瓶
⑫**地下倉庫**＝浴室の鍵
⑬**地下室**＝12ゲージ弾／ドリンク

ポイントQ&A

Q：ヴァンパイア化した人を効率よくレスキューする方法を教えてください。麻酔弾の量がそう多くないため、どうしても助けられない人が出てきてしまうのです。
A：ヴァンパイアの体力がなくなる瞬間に麻酔弾を撃てば眠らせることができます。つまり、麻酔弾だけで攻撃する必要はないのです。ある程度のダメージを受けるとのけぞったり倒れたりする（この時点では死んでいない）ので、「最初にＰ99などでのけぞる（倒れる）まで攻撃したあと、麻酔弾で眠らせる」戦法でいきましょう。

悠久幻想曲3 Perpetual Blue

ハッピーエンドを見るために絶対に押さえておきたいポイントをチェック!
生活イベントの発生条件、メインイベントの攻略方法もバッチリ網羅だ!!

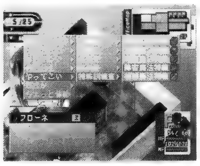
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

『PB』の魅力はなんといっても仲間たちとの共同生活が満喫できるところ。朝起きてミーティングをして、それから訓練して、お風呂に入って……(コレはない!)。そのほか"当番"があったり、誕生日はみんなでお祝いしたりと終始アットホームな雰囲気で進行するぞ。キミも一緒にひとつ屋根の下で生活してみない?(Z佐藤)

発売中 育成SLG	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC(2ブロック)

ゲームの進め方からイベントの攻略法までバッチリ解説!

前作までのシステムを一新し、あらゆる部分に新要素をドッサリ詰め込んで登場したシリーズ第3弾『PB』。もうエンディングは見たかな? 本作ではイベントの成功、失敗、キャラの機嫌などが画面ではわからないのでかなり苦戦するはず。そこで今回はハッピーエンドを目指すために最低限、押さえておきたいポイントやゲームの軸となっているメインイベントについて解説していくぞ。これらのデータを参考にして、ぜひともハッピーエンドを達成してほしい!



◀仲間たちをしっかり育成しておかないと、戦闘に負けてイベントが失敗になることも。



▶ビジュアルやアニメーションムービーが挿入されるイベントも! 隅々まで遊び尽くせ。

基礎知識 押さえておきたいポイントをピックアップ

◉主人公をバッチリ鍛えろ!

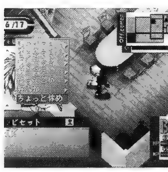
仲間たちを育成するのと並行して主人公のルシードもバッチリ鍛えること。ルシードは能力値のバランスが良いので、なんでもできるマルチキャラとして育成するのが◎。当面は筋力と敏捷度をメインに上げ、余裕ができたら属性攻撃を修得だ。



◀マーカーの付いている場所を調べて"行動を行う"を選ぶ。まずは筋力と敏捷度を上げよう。

◉仲間たちに休養を命じよう!

事務所で共同生活をしている仲間たちは、みな独自の判断で行動し、訓練したり、休憩したりを繰り返している。ただ中には休憩を実行する頻度が非常に少ないキャラも。休養を命じるのもリーダーの重要な役割の1つなのだ。



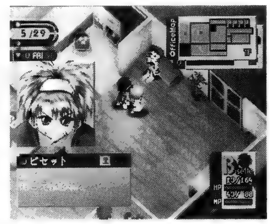
◀「ちょっと休め」のコマンドを使用する。



◀サブキャラたちには特に気を配ること。

◉仲間たちと1日1回は会話!

本作のテーマが"チームワーク"ということは以前にも紹介したはず。そのテーマはゲームシステムにも反映されていて、仲間全員からの信頼を得てないとリーダー失格になるのだ。信頼を得るには最低でも1日1回は仲間全員と会話するのがポイント。必ず話しかけよう!



◀会話をすれば相手の機嫌や調子なども確認できる。

◉休日のプライベートイベントについて

プライベートイベントは、休日に仲間のところへ出かけることで発生する会話イベント。これはサブキャラとのハッピーエンドを目指すなら絶対に逃せないイベントとなっている。毎週休日には欠かさず出向き、会話をどんどん進めよう!



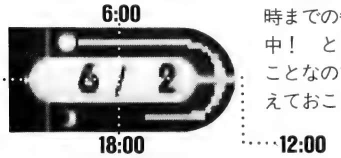
◀会話には段階があり、同じキャラのところを訪れることで進行する。集中的に1人を狙え。

生活イベント 発生日をキャラ別に公開

生活イベントの発生データと同時に、キャラの誕生日を楽しむ方法も紹介だ。生活イベントは「日時、場所、キャラ」の3つの条件を満たして対象キャラに話しかけると発生する。ただキャラの動きがランダムなので条件を満たせない場合もアリ! 表中の"発生日"から3日間がイベント発生期間になっているので、1回であきらめないようにね。

◉発生時間に注意!

画面左上にある時計をデジタルに直すと下の図のようになる。表中の"発生時間"は、これをもとに表記してあるぞ。たとえば「9〜12」なら、9時から12時までの午前中! ということなので覚えておこう。



ビセット・マーシュ



第四捜査室のムードメーカー的な存在になっている陽気な少年。誕生日は6月19日だ。メイン2Aに進まないと体験できないので、分岐図を参考に進めていこう。

発生日	発生場所	発生時間帯
5月14日	倉庫	23〜24
6月30日	食堂／台所	16〜18
7月4日	2階廊下	12〜13
7月18日	実験室	20〜24
7月18日	ホール／娯楽室	9〜12、13〜15、16〜19
7月23日	ホール／娯楽室	9〜12
7月25日	ホール／娯楽室	12〜13、15〜16
8月12日	1階廊下	9〜12、13〜15、16〜19
8月15日	前庭	13〜15
9月4日	1階廊下	9〜12、13〜15、16〜19
9月11日	前庭	18〜19
9月19日	ホール／娯楽室	9〜12、13〜15、16〜19
9月26日	作業室	13〜15
9月29日	裏庭	12〜13、15〜16
9月30日	1階廊下	9〜12、13〜15、16〜19
9月30日	ホール／娯楽室	11〜12
10月17日	2階廊下	9〜11
10月19日	ホール／廊下	12〜13、15〜16
10月19日	前庭	12〜13、15〜16
11月3日	1階廊下	23〜24
11月18日	ホール／娯楽室	9〜12
12月3日	ホール／娯楽室	23〜24
12月12日	特殊訓練室	9〜11
12月17日	食堂／台所	18〜19

ルーティ・ワイエス



大人の女性に憧れている元気で明るい女の子。誕生日の3月16日は、メイン5の範囲なのでかなり先になる。各分岐ポイントでデータをしっかりセーブしておくこと。

発生日	発生場所	発生時間帯
5月14日	ホール／娯楽室	18〜19
5月18日	食堂／台所	9〜12、13〜15、16〜19
5月18日	前庭	20〜24
5月28日	作業室	18〜19
5月21日	2階廊下	16〜18
6月10日	1階廊下	9〜11
6月19日	玄関／事務室	12〜13、15〜16
7月1日	ホール／娯楽室	20〜23
7月8日	ホール／娯楽室	20〜24
8月1日	倉庫	9〜12、13〜15、16〜19
8月1日	前庭	12〜13、15〜16
8月22日	ホール／娯楽室	16〜18
8月26日	玄関／事務室	12〜13、15〜16
8月27日	ホール／娯楽室	12〜13
9月4日	前庭	12〜13、15〜16
9月8日	前庭	20〜24
9月21日	2階廊下	16〜18
10月1日	ホール／娯楽室	12〜13
10月9日	食堂／台所	9〜11
10月16日	1階廊下	12〜13、15〜16
10月27日	実験室	9〜12、13〜15、16〜19
11月7日	倉庫	12〜13、15〜16
11月9日	倉庫	11〜12
11月12日	倉庫	9〜12、13〜15、16〜19

バーシア・デュセル



非常にマイペースでラフな性格の女性。誕生日の10月7日はメイン4の範囲内にある。分岐図をよく見ればA、B、C、Dのどこに入ってくるのか見当がつくはず!

発生日	発生場所	発生時間帯
5月12日	ホール／娯楽室	16〜18
5月23日	食堂／台所	12〜13、15〜16
5月23日	2階廊下	9〜12、13〜15、16〜19
6月5日	食堂／台所	9〜12、13〜15、16〜19
6月5日	玄関／事務室	20〜23
6月10日	食堂／台所	20〜24
6月15日	訓練室	9〜11
6月20日	実験室	18〜19
6月20日	2階廊下	20〜23
6月23日	玄関／事務室	13〜15
6月26日	前庭	13〜15
8月31日	実験室	9〜12
9月14日	ホール／娯楽室	13〜15
9月19日	1階廊下	20〜24
10月9日	訓練室	9〜12、13〜15、16〜19
10月22日	玄関／事務室	12〜13、15〜16
11月4日	玄関／事務室	12〜13
11月9日	玄関／事務室	12〜13、15〜16
11月11日	裏庭	9〜11
12月2日	食堂／台所	9〜12
12月11日	食堂／台所	9〜12、13〜15、16〜19
12月14日	玄関／事務室	9〜12、13〜15、16〜19
1月19日	食堂／台所	12〜13、15〜16
1月29日	2階廊下	9〜12、13〜15、16〜19

ポイントQ&A

Q：どうしても戦闘に勝つことができません。何か良い方法はありませんか?
A：ルシードやバーシアに属性攻撃のディグナティ(敵を1ターン行動不能にする)。ルーティやフローネに障害魔法のクラッド(敵の行動スピードを遅くする)などを修得させておけばグ〜ンと戦いやすくなるはずだ。攻撃や魔法は特殊訓練室で訓練し、経験値をためておけば、休日に修得することができるぞ。参考にしてほしい。

メインイベント メイン3までの分岐条件を細かく解説！



▲"Main Branch"と書かれた選択肢によってメインイベントは分岐。

メイン３までの分岐構造と、そのほかの強制イベントの攻略法を紹介だ。メインイベントは下に掲載したような構造になっていて、特定の選択肢によって分岐し、次のメインまでジャンプする。たとえばメイン１終了後、次のメインが２Ａ（６月19日～）か２Ｂ（５月27日～）のどちらかになる。そのため２Ａに進むと、２Ｂの期間を飛び越えるのだ。飛び越えるとキャラの誕生日やその間の任務、トラブルイベントも飛んでしまうので要注意！

メインイベントの分岐構造図

データ中の"期間"はイベントの継続期間。この間が１つのメインイベントの期間だ。そして"分岐"は直接分岐に影響する選択肢"Main Branch"が盛り込まれているシナリオが発生する日付。その下には選んだ行動によってどこへ分岐するかを表記してあるぞ。たとえば"２Ｂ"なら５月27日から始まる「ホラー作家」へ。"２Ａ"なら「魔物ハンター」が発生。

メイン１	ライシアンの少女
期間	５月11日～25日
分岐	５月25日
勝手に捜査する	▶メイン2A
一緒にあいさつをする	▶メイン2B

メイン2A	魔物ハンター
期間	６月19日～７月10日
分岐	６月27日
お手伝いなんてさせない	▶メイン3A
お手伝をやらせる	▶メイン3B

メイン2B	ホラー作家
期間	５月27日～６月17日
分岐	６月17日
大家の～、フローネに任せる	▶メイン3B
クローバー～、ファン～、二手に～、	▶メイン3C

メイン3A	バーシア、ママになる
期間	９月８日～10月２日
分岐	９月22日
とりあえず放っとく	▶メイン4A
魔物について調べる	▶メイン4B

メイン3B	魔導人形
期間	８月12日～９月５日
分岐	８月28日
積極攻撃の作戦でいこう	▶メイン4B
生け捕りの作戦でいこう	▶メイン4C

メイン3C	ハッサン
期間	７月14日～８月７日
分岐	７月17日
ゼスチャーで意志疎通	▶メイン4C
筆談で会話	▶メイン4D

以降のシナリオ分岐

◉任務、トラブルイベントについて

任務やトラブルイベント（さらにキャラの誕生日も）は１つのメインイベントの期間内に含まれているもの！　そのためメインイベントの進め方しだいでは体験できないものも出てくる。１回のプレイですべてを味わい尽くすのは不可能なので、セーブはこまめに実行しておくこと。またイベントの結果はエンディングにも影響するので、できるだけ成功させておこう。



▲右の表で確認して確実に成功させていくこと。

◉メイン、任務、トラブルイベントの成功条件

メイン、任務、トラブルイベントが成功になる行動や会話をまとめて公開しよう。表中の感情分岐時の答え方は"同意＝△ボタン"、"流し＝□ボタン"、"疑問＝×ボタン"。カッコ内は行動や選択時の回答を表している。また戦闘があるものは、戦闘に勝つことが成功の条件なのだ。

	種類	発生日	イベントが成功になる条件
メイン1	1－1	5月11日	戦闘に勝利し、その後の感情分岐で"同意"以外を選択
メイン1	任務1	13日	戦闘に勝利
メイン1	1－2	15日	２回目の感情分岐で"疑問"以外を選択
メイン1	任務2	19日	「いや、そういうワケには…」を選択
メイン1	1－3	22日	「事務所に置いてやる」を選択
メイン1	1－4	25日	戦闘に勝利
メイン2 B	2B－1	29日	「フローネに～」か「悲鳴の～」のどちらかを選択
メイン2 B	トラブル	6月2日	戦闘に勝利
メイン2 B	2B－2	4日	感情分岐で"疑問"以外を選択
メイン2 B	任務1	8日	戦闘に勝利
メイン2 B	2B－3	11日	「機密書類～」か「適当に～」か「代わりに～」のどれかを選択
メイン2 B	2B－4	17日	戦闘に勝利
メイン2 A	2A－1	22日	戦闘に勝利
メイン2 A	任務1	25日	戦闘に勝利
メイン2 A	2A－2	27日	「他のメンバーの～」を選択
メイン2 A	2A－3	7月2日	「ヘザーなんて知らない」を選択
メイン2 A	任務2	6日	「真面目に～」、または感情分岐で"流し"を選択
メイン2 A	2A－4	10日	戦闘に勝利
メイン3 C	3C－1	17日	戦闘に勝利
メイン3 C	トラブル	22日	「自分の思っている～」を選択
メイン3 C	3C－2	27日	「ああ、信じるぜ!」を選択し、戦闘に勝利
メイン3 C	任務1	30日	「皆が来るまで～」を選択
メイン3 C	3C－3	8月3日	感情分岐で"同意"か、「了解する」を選択
メイン3 C	3C－4	7日	戦闘に勝利
メイン3 B	3B－1	14日	「見物人を～」を選択し、戦闘に勝利
メイン3 B	トラブル	18日	戦闘に勝利
メイン3 B	3B－2	21日	「ブラスコの意志を～」を選択
メイン3 B	3B－3	28日	感情分岐で"流し"、「とっさ～」、「変な作り方～」以外を選択
メイン3 B	任務1	9月1日	「見逃してやる」以外を選択
メイン3 B	3B－4	5日	戦闘に勝利
メイン3 A	3A－1	9日	最初の感情分岐で"同意"、「取りに行かない」を選択
メイン3 A	3A－2	12日	「部屋を見せる」を選択
メイン3 A	トラブル	17日	戦闘に勝利
メイン3 A	3A－3	22日	「海に帰そう」を選択
メイン3 A	任務1	28日	戦闘に勝利
メイン3 A	3A－4	10月2日	最初の感情分岐で"疑問"を選択し、戦闘に勝利

フローネ・トリーティア



動物と話ができるという特殊能力を持つ少女。９月４日が誕生日なのでメイン３Ｂに進めばＯＫ！　メイン２Ａ、２Ｂのどちらからでも進むことができるぞ。

発生日	発生場所	発生時間帯
5月27日	倉庫	20～24
5月30日	玄関／事務室	12～13、15～16
6月3日	1階廊下	16～18
6月9日	食堂／台所	9～12、13～15、16～19
7月14日	2階廊下	23～24
7月20日	ホール／娯楽室	20～23
7月21日	訓練室	12～13、15～16
8月6日	倉庫	16～18
8月13日	食堂／台所	20～24
8月17日	1階廊下	9～11
8月27日	ホール／娯楽室	15～16
9月21日	ホール／娯楽室	9～12、13～15、16～19
9月23日	訓練室	9～12、13～15、16～19
10月1日	倉庫	9～12、13～15、16～19
10月8日	1階廊下	20～23
10月13日	特殊訓練室	12～13
10月24日	2階廊下	9～12、13～15、16～19
10月26日	倉庫	12～13、15～16
10月30日	倉庫	9～12
11月6日	2階廊下	12～13
11月13日	食堂／台所	9～12
11月17日	裏庭	12～13、15～16
12月8日	ホール／娯楽室	15～16
12月10日	ホール／娯楽室	12～13

ゼファー・ボルティ



第四捜査室の作戦参謀的な役割を担うクールな男性。誕生日は８月24日。フローネと同じメイン３Ｂの期間内なので、わりと手軽に楽しむことができるだろう。

発生日	発生場所	発生時間帯
5月27日	裏庭	9～12、13～15、16～19
6月12日	裏庭	18～19
6月13日	作業室	20～24
6月19日	倉庫	12～13、15～16
6月26日	前庭	18～19
7月3日	食堂／台所	12～13、15～16
7月3日	2階廊下	20～23
7月15日	ホール／娯楽室	18～19
7月28日	ホール／娯楽室	9～12、13～15、16～19
8月19日	ホール／娯楽室	12～13、15～16
8月24日	ホール／娯楽室	9～11
9月24日	玄関／事務室	9～24
9月25日	2階廊下	11～12
9月26日	2階廊下	9～24
10月21日	食堂／廊下	12～13
10月29日	ホール／娯楽室	13～15
11月14日	ホール／娯楽室	9～11
11月27日	ホール／娯楽室	9～12、13～15、16～19
11月27日	食堂／台所	11～12
12月4日	玄関／事務室	18～19
12月12日	倉庫	9～11
12月18日	前庭	9～24
12月19日	訓練室	20～23
12月25日	食堂／台所	16～18

メルフィ・ナーヴ



オペレーターとして事務仕事や情報管理をメインに担当する女性。誕生日は２月27日。ただルーティと同じメインイベントの期間内なので手間取る心配はないはず。

発生日	発生場所	発生時間帯
5月12日	倉庫	20～24
7月7日	ホール／娯楽室	23～24
7月7日	倉庫	15～16
7月9日	ホール／娯楽室	9～11
7月31日	2階廊下	13～15
8月5日	前庭	20～23
8月25日	食堂／台所	9～24
9月2日	前庭	11～12
9月3日	倉庫	13～15
10月3日	食堂／台所	18～19
10月14日	1階廊下	12～13、15～16
10月23日	前庭	9～24
10月24日	食堂／台所	12～13、15～16
11月19日	ホール／娯楽室	12～13、15～16
11月26日	食堂／台所	12～13、15～16
12月5日	ホール／娯楽室	20～24
12月19日	倉庫	12～13、15～16
12月30日	食堂／台所	13～15
1月1日	作業室	9～12、13～15、16～19
1月2日	2階廊下	20～24
1月2日	倉庫	9～12
1月4日	倉庫	20～23
1月15日	2階廊下	9～12、13～15、16～19
1月23日	特殊訓練室	9～24

ティセ・ディアレック



炊事や洗濯といった家事を１人でこなしている頑張り屋の女の子。誕生日は１年後の５月７日だ。かなり先になるので、忘れないよう気をつけて進めていこう！

発生日	発生場所	発生時間帯
5月16日	作業室	9～24
5月20日	ホール／娯楽室	9～11
6月1日	1階廊下	9～12、13～15、16～19
6月6日	食堂／台所	12～13、15～16
6月16日	2階廊下	20～24
6月24日	裏庭	9～12
6月29日	ホール／娯楽室	18～19
7月16日	玄関／事務室	9～12
7月24日	特殊訓練室	9～12、13～15、16～19
7月25日	倉庫	9～12、13～15、16～19
7月29日	2階廊下	12～13
8月4日	作業室	23～24
8月6日	ホール／娯楽室	9～12
8月17日	1階廊下	9～12、13～15、16～19
8月20日	倉庫	9～11
8月22日	特殊訓練室	9～24
8月24日	倉庫	20～24
8月29日	ホール／娯楽室	12～13、15～16
9月11日	ホール／娯楽室	9～11
9月15日	1階廊下	11～12
9月16日	ホール／娯楽室	20～24
9月18日	2階廊下	12～13、15～16
10月5日	玄関／事務室	9～11
10月7日	1階廊下	9～11

ぽけかの
愛田由美／植野史緒／宝条院静香

発売より1カ月、いよいよ攻略記事をお届け！　3枚買った人にも、1枚しか買わなかった人にも対応する、3人娘まとめてのデータを一挙公開だ！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

記事のほうにも書いてますが、『ぽけかの』はエンディングうんぬんよりも経過を楽しむゲームだと思うんです。面倒くさがらずに、こまめに女の子たちとコミュニケーションを取り続けてください。きっと、今までの育成ＳＬＧにはなかったおもしろさを発見できるはずです。でも、ＴＶ画面との対話はほどほどにね(笑)。　（袋）

発売中 SLG	▶各¥3,800　▶データム・ポリスター
	▶PS(8ブロック)

プレイが10倍楽しくなるお役立ちデータを一挙大公開!!

ポケステで育成を行って、ＰＳでイベントを見て……という、斬新なシステムを持つ『ぽけかの』。育成そのものの難易度は決して高くはないのだが、その独自なノリのために〝なにをすればいいのか〟わからない人も多いはず。そこで今回は、『ぽけかの』をプレイするうえで気をつけたい３つのポイントと、育成に役立つ４種類のデータを大公開。このゲームの場合、結果（エンディング）はもちろんのこと、特に〝育成の経過〟を楽しんでもらいたい。彼女たちと、１つでも多くの思い出を共有するためにも参考にしてほしい。



◀ほんのささいな日常会話でも、このゲームでは貴重な思い出の一つとなるのだ。

攻略データの読み方

①会話の傾向と対策
この項目では、女の子ごとの会話選択肢の傾向と対策や、特に注意したい選択肢などを紹介するぞ。女の子の好みや性格をわかっていれば、それほど迷うことはないはず。だが、選択によっては好感度ダウンにもつながるので注意しておこう。

②CG付きイベント表
イベント数は非常に多い『ぽけかの』だが、じつは一枚絵が表示されるイベントはかなりレア。ここでは、そんな一枚絵イベントの発生期間をリスト化したぞ。うまくスケジュールを合わせて、ぜひキミのアルバムにCGを加えよう。

③好みのプレゼント
好感度アップにつながるプレゼントは、女の子ごとに好みがBEST〜WORSTの５つのランクに設定されている。この項目では、各ランクの代表的なプレゼントを紹介しよう。ちなみに、BADとWORSTのプレゼントは逆に好感度ダウンするので注意！

④エンディング情報
この項目では、女の子ごとに用意された10種類のエンディング条件を大公開！　詳しい内容は、もちろん自分の目で確かめてほしい。なお、内容の前に「★」が付いているものは、その女の子の〝BEST〟エンディングであることを表すぞ。

CHECK!『ぽけかの』の攻略３大ポイント

◉コマンド入力のしくみ
女の子たちは、育成のコマンドを入力して〝一定時間〟経過すると、そのパラメータが１上がる仕組みになっている。ちなみに、一定時間は〝どのキャラクターが、どのコマンドを行うか〟によって決まっている。得意・苦手なコマンドなど、詳しくは各キャラクターの攻略編を参照してほしい。

◉「ストレス」には要注意
『ぽけかの』にある、隠しパラメータ〝好感度〟。この好感度に大きく影響を与えるのが、じつはストレスだ。同じコマンドを実行させ続けるとストレスが上がり、100になると１日に１ずつ好感度が下がってしまう。また、苦手なコマンドを連続で実行しても、ストレスが一気に10上がるので注意！

◉イベント発生期間に注意
リアルタイムで管理されるイベントを見逃さないためには、こまめなデータロードは必須。だが、１度イベントを発生させると、ゲーム内の４日（実際の15分程度）は次のイベントが発生しないようになっているので覚えておこう。ただし、発生期間が１日しかないイベントは、例外的に発生するぞ。

愛田由美　素直で育てやすい正統派ヒロイン！

下のカコミのように、由美は「家庭的」のパラメータが上がりやすい。ほかのパラメータにしても、特に成長の遅いものはないので、ほかの２人に比べ育てやすい女の子だ。ラブラブしたイベントも多いので、正統派ヒロインが好きな人にはオススメのキャラといえるだろう。



●由美のパラメータ上昇スピード●
料理（得意）：９日で１UP
運動（普通）：13日で１UP
勉強（苦手）：14日で１UP
遊び（普通）：12日で１UP

1 会話の傾向と対策

基本的には、由美に好意的な答えを選んでいけばOKだ。ただし、序盤はあくまでも〝お兄さん〟の距離を保つようにしよう。また、わかりにくい選択肢の答えといえば、３年目の春の〝好きな花→スズラン〟や、４年目の家出イベントで〝最初に探す場所→公園〟など。ベストエンディングを狙うのなら、特に注意が必要になるぞ。



▶とにかく〝妹を見守る兄の気持ち〟で接していこう。ヘタなヤキモチは禁物!?

2 CG付きイベント表

イベントタイトル	発生年月日	備考
五月雨は突然に(「５月のこと」)	１年目５月１日〜６月30日	必須イベント
９月の学芸会で(「９月のこと」)	１年目９月１日〜11月30日	必須イベント
初夏の恋心(「６月のこと」)	２年目６月１日〜７月31日	必須イベント
兄弟(「８月のこと」)	２年目８月１日〜９月30日	必須イベント
家出(「12月初旬のこと」)	４年目12月１日〜12月31日	必須イベント
相思相愛(「６月のこと」)	５年目６月１日〜８月31日	必須イベント
変態オヤジ	６年目６月１日〜９月30日	必須イベント
ホワイト・クリスマス(高２のクリスマス)	６年目12月24日	
告白	７年目７月１日〜７月31日	必須イベント

3 好みのプレゼント

【BEST】ピンクのバラとチューリップの花束、スポーツ用自転車　【GOOD】桃の香りの入浴剤、ピンクのマニキュア、バドミントンセット、ヘアブラシとリボンのセット、ティーカップとハーブティー、クマきちのぬいぐるみ、ハワイアンブレスレット、シルバーのリング、人気バツグンのブランド香水、ブランドの腕時計、天体望遠鏡　【NORMAL】ホットドッグ、雑誌、オルゴール、クッキーセット、テレホンカード、体温で色が変わる蝶のペンダント、世界遺産大辞典、犬の絵のTシャツ、3000ピースのジグソーパズル、腹話術の人形、高級スポーツシューズ　【BAD】100円シャーペン、ドッグフード、ようかん、ビタミン剤、シイタケ栽培セット、六法全書、腹筋マシン　【WORST】激マズ缶ジュース、ゴキブリ観察セット

4 エンディング情報

最高パラメータ	条件	内容
家庭的	家庭的・好感度の平均が80以上で、残り３パラメータ平均が50以上	★主人公と結婚
	家庭的・好感度の平均が80以上か、残り３パラメータ平均が50以上	友達以上・恋人未満
	家庭的・好感度の平均が80未満で、残り３パラメータ平均が50未満	結城くんと結婚
体力	体力・好感度の平均が70以上で、残り３パラメータ平均が50以上	小学校の先生
	体力・好感度の平均が70未満か、残り３パラメータ平均が50未満	婦人警官
知識	知識・好感度の平均が70以上で、残り３パラメータ平均が50以上	地方ＴＶの局アナ
	知識・好感度の平均が70未満か、残り３パラメータ平均が50未満	キャリアウーマン
娯楽	娯楽・好感度の平均が70以上で、残り３パラメータ平均が50以上	アメリカ留学
	娯楽・好感度の平均が70以上か、残り３パラメータ平均が50以上	アイドル
	娯楽・好感度の平均が70未満で、残り３パラメータ平均が50未満	音信不通

ポイントQ&A

Q：久しぶりにＰＳにデータロードしたら、画面がセピア色になってイベントが始まったんですけど、これってなんですか？
A：それは、発生期間を逃した「必須イベント」です。必須でないイベントの場合、発生期間を逃すと発生しなくなりますが、必須イベントだけは発生期間（ジャストタイムという）を外しても、回想シーン風の処理（セピア色の画面がそうです）でフォローされます。攻略に影響はありませんが、どうせならカラーで見たいものです。

植野史緒 好みの明確さが吉と出るか凶と出るか？

これまでにも紹介してきたように、史緒は“運動が超得意で勉強が超苦手”という好みのハッキリしたキャラ。下のカコミを見てもわかるように、勉強の成長率は運動の成長率の半分と、知識を伸ばすにはかなり骨が折れる。史緒自身はもちろんのこと、プレイヤーもストレスと戦うことになるだろう。とはいうものの、史緒のBESTエンディングも含まれる運動系エンディングは逆に狙いやすい。割り切ってしまうなら、勉強の分をほかのパラメータで補うのも作戦といえる。



●史緒のパラメータ上昇スピード●
料理（普通）：14日で1UP
運動（得意）：8日で1UP
勉強（苦手）：16日で1UP
遊び（普通）：10日で1UP

1 会話の傾向と対策

これまで、“女の子の自覚が足りない”と紹介してきた史緒だが、実際の会話選択肢では、史緒を女の子として認識して、“かわいがる”的な返事が好印象を与える。選択肢のわかりにくい答えは、3年目の冬の地区大会イベントで“史緒への答→どんな仕返し～”や、4年目秋の進路相談での“悩む史緒→とりあえず全部～”など。



◀もちろん、彼女が陸上に打ち込んでいる姿勢は理解してあげよう。ちゃかす、なんてことは厳禁だ。（写真は悪い例）

2 CG付きイベント表

イベントタイトル	発生年月日	備考
犬1	1年目9月1日～10月31日	必須イベント
犬2（「11月のこと」）	1年目11月1日～2月28日	必須イベント
雨の日に体育館でダンスの練習	2年目6月1日～6月31日	
男の子とケンカして勝った	3年目6月1日～8月31日	
屋根の猫（「夏のこと」）	3年目6月1日～9月30日	必須イベント
頭、ナデナデして!（「4月のこと」）	4年目4月1日～5月31日	必須イベント
合格発表はドキドキする	4年目2月1日～2月28日	
悩み	5年目6月1日～8月31日	必須イベント
ケガ	5年目9月1日～11月30日	必須イベント
部長	6年目9月1日～11月30日	必須イベント
マラソン大会で堂々1位	6年目11月30日～1月31日	
クリスマス・クリスマス	6年目12月24日	

3 好みのプレゼント

【BEST】ヘアブラシとリボンのセット、高級スポーツシューズ　【GOOD】桃の香りの入浴剤、ゴキブリ観察セット、バドミントンセット、ピンクのバラとチューリップの花束、クマきちのぬいぐるみ、ハワイアンブレスレット、シルバーのリング、腹話術の人形、スポーツ用自転車　【NORMAL】ホットドッグ、雑誌、ドッグフード、ようかん、オルゴール、ビタミン剤、クッキーセット、テレホンカード、シイタケ栽培セット、体温で色が変わる蝶のペンダント、世界遺産大辞典、犬の絵のTシャツ、ティーカップとハーブティー、天体望遠鏡　【BAD】100円シャーペン、激マズ缶ジュース、ピンクのマニキュア、3000ピースのジグソーパズル、六法全書、ブランドの腕時計　【WORST】腹筋マシン、人気バツグンのブランド香水

4 エンディング情報

最高パラメータ	条件	内容
家庭的	家庭的・好感度の平均が70以上で、残り3パラメータ平均が50以上	福岡へ引っ越し
	家庭的・好感度の平均が70未満か、残り3パラメータ平均が50未満	島村くんとラブラブ
体力	体力・好感度の平均が80以上で、残り3パラメータ平均が50以上	★金メダリスト
	体力・好感度の平均が80以上か、残り3パラメータ平均が50以上	実業団で活躍
	体力・好感度の平均が80未満で、残り3パラメータ平均が50未満	女子プロレスラー
知識	知識・好感度の平均が70以上で、残り3パラメータ平均が50以上	フリーライター
	知識・好感度の平均が70以上か、残り3パラメータ平均が50以上	出版社でバイト
	知識・好感度の平均が70未満で、残り3パラメータ平均が50未満	ケガで再起不能
娯楽	娯楽・好感度の平均が70以上で、残り3パラメータ平均が50以上	アメリカ留学
	娯楽・好感度の平均が70以上か、残り3パラメータ平均が50以上	シティマラソン
	娯楽・好感度の平均が70未満で、残り3パラメータ平均が50未満	フリーマラソン

宝条院静香 育成の難しさは3人娘でNo.1!

静香は、史緒以上に育成が難しいキャラ。勉強の伸びは非常に早いのだが、反面ほかのパラメータの育成に時間がかかりすぎる。こうなると、ベストエンディングを見るのも難しいのだ。運動が低いと見られる「貧血」系のイベントも多いが、見てうれしいかというと……。



●静香のパラメータ上昇スピード●
料理（普通）：12日で1UP
運動（苦手）：15日で1UP
勉強（得意）：7日で1UP
遊び（普通）：14日で1UP

1 会話の傾向と対策

会話選択の傾向としては、ほかの2人と同じように彼女の意見に肯定的に答えるのがいい。特にわかりにくい選択肢はないが、彼女の趣味は考古学（や科学全般）であっても、決してロマンチストではないことに注意。夢や幻想よりも、科学的なデータや事実に基づいて返答していこう。



◀静香は特に、勉強に関する質問が多い。これぱっかりは、プレイヤーの知識で正解を答えるしかないぞ。

2 CG付きイベント表

イベントタイトル	発生年月日	備考
熱を出して遠足に行けなかった	1年目5月1日～6月30日	
自動販売機	1年目9月1日～11月30日	必須イベント
姉1	2年目9月1日～11月30日	必須イベント
進路（「初夏のこと」）	3年目6月1日～7月19日	
お姉さまにかわいいブローチをもらった	3年目6月1日～8月31日	
姉2（「7月のこと」）	4年目7月20日～9月30日	必須イベント
元素記号丸暗記（スイヘーリーベー……）	4年目9月1日～10月31日	
ブッシュ・ド・ノエル（高2の12月）	6年目12月25日	

3 好みのプレゼント

【BEST】世界遺産大辞典、天体望遠鏡　【GOOD】激マズ缶ジュース、桃の香りの入浴剤、ようかん、オルゴール、シイタケ栽培セット、ヘアブラシとリボンのセット、体温で色が変わる蝶のペンダント、3000ピースのジグソーパズル、ティーカップとハーブティー、ピンクのバラとチューリップの花束、クマきちのぬいぐるみ、シルバーのリング、腹話術の人形、高級スポーツシューズ　【NORMAL】100円シャーペン、ホットドッグ、雑誌、ピンクのマニキュア、クッキーセット、バドミントンセット、犬の絵のTシャツ、ハワイアンブレスレット、人気バツグンのブランド香水、ブランドの腕時計、スポーツ用自転車　【BAD】ゴキブリ観察セット、ドッグフード、テレホンカード、腹筋マシン　【WORST】ビタミン剤、六法全書

4 エンディング情報

最高パラメータ	条件	内容
家庭的	家庭的・好感度の平均が70以上で、残り3パラメータ平均が50以上	海外へ留学
	家庭的・好感度の平均が70以上か、残り3パラメータ平均が50以上	軽井沢へ引っ越し
	家庭的・好感度の平均が70未満で、残り3パラメータ平均が50未満	父親に連れ戻される
体力	体力・好感度の平均が70以上で、残り3パラメータ平均が50以上	幼稚園の先生
	体力・好感度の平均が70未満か、残り3パラメータ平均が50未満	植物学者
知識	知識・好感度の平均が80以上で、残り3パラメータ平均が50以上	★海外からの便り
	知識・好感度の平均が80未満か、残り3パラメータ平均が50未満	大学講師
	好感度が20以下	留学先で婚約
娯楽	娯楽・好感度の平均が70以上で、残り3パラメータ平均が50以上	2人でピレネーへ
	娯楽・好感度の平均が70未満か、残り3パラメータ平均が50未満	高円寺くんとかけおち

ネオリュード 刻まれた紋章

独特のリーディングシステムで人気のシリーズ第3弾を、チャートで攻略！難解な仕掛けもこれでバッチリクリアなのだ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

宝箱のカギを開けるための、「高級七つ道具」入手法を紹介。まず、ハワード邸のところどころに隠されている「へそくり」を、３つ探し出そう。そしてハワード邸をクリア後、再びハワード邸へ行き、地下室で４つめの「へそくり」を入手。あとは、街の広場にいるハワード夫人に「へそくり」を全部渡せばＯＫだ。　（青毛野郎）

発売中 RPG	▶¥5,800　▶テクノソフト
	▶MC(1ブロック)、AC(DS非対応)、マウス対応

ストーリー中盤、ハワード邸までのイベントチャート公開!!

個性豊かな３人の主人公に、画面上の矢印（カーソル）で指示を出してクリアを目指すＲＰＧ『ネオリュード』。今回は、物語中盤のハワード邸クリアまでの流れをチャートにして紹介するぞ。各ダンジョンにはゲームの進行には関係ない、隠し部屋や隠しアイテムが多数存在するので、１度クリアしたダンジョンも、もう一度探索することをオススメする。

攻略チャート

六花の迷宮

1 導入イベントでアベルを見つけたあと、洞窟の先に進みシィールを仲間にする

2 シィールを仲間にした場所にある氷像を、シィールで２回調べる

3 リムファイアが仲間になったあと、遺跡の入口でティアと合流

4 遺跡の小部屋へ行き、宝箱から「小型爆弾」を入手

5 通路をふさぐ氷壁を小型爆弾で破壊したら、シィールと残りの２人を分け、シィールだけで穴を通って奥へ



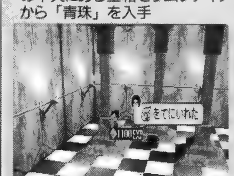
◀迷宮にはいくつか閉ざされた通路がある。しかし、破壊できるのはここだけ。

6 広間にある氷像の向きにしたがって洞窟を進み、奥にある巨大なカギをカギ穴に差し込む

7 カギを４つ差し込むと隠し扉が開くのでその先へ進み、バイスと合流

8 隔壁の前のスイッチを操作して、隔壁を開ける

9 ユグドラシルたちを操作して、大きな吹き抜けの部屋へ。落下した橋の残骸を渡って、水路の向こう側にある部屋に行く。部屋の中央にある宝箱をリムファイアで開けて、中から「青珠」を入手



◀「青珠」のある部屋では、柱の裏に宝箱があるので、忘れずに入手しておこう。

10 ユグドラシルたちを操作してシィールと合流

11 隔壁近くの氷像へ行き、シィールで氷像に宝石をはめ込む

12 出現した隠し扉の中へ入り、行き止まりまで進む。壁に埋め込まれた石板をユグドラシルで読む

13 床のスイッチを調べて隔壁を開け、中に入ってボスとバトル

BOSS 緑色の巨大な竜が２体の護衛とともに襲いかかってくる。まず、リムファイアとユグドラシルに攻撃させ、シィールは防御してスキルゲージをためよう。そして、ダメージを受けたら、すかさずシィールのスキル「治療薬」で回復。これを繰り返していれば、見た目のわりにあっけなく倒せてしまうはずだ。



◀リムファイアのスキル「フレームランチャー」が強力。使うには「燃料タンク」が必要。

アルファーウの街

14 シィールの家でのイベント後、ワールドマップからラファーウの洞窟へ

ラファーウの洞窟

15 最初の薬草を入手したあと、道のつきあたりを画面右に進み、祭壇から「五月草」を入手する

16 道を戻って、もう１つの道（画面左）を奥に進む。「スピリア草」を入手

17 開かない扉の部屋から左右の部屋へ行き、それぞれにあるスイッチを操作して扉を開ける

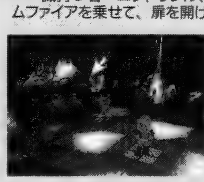
18 開いた扉から先へ進み、地底湖の中を泳いで奥へ

19 道なりに進み、リムファイアで赤いジャンプ台を使って、ジャンプする



◀ユグドラシルで飛ぶと、隠し部屋へ行ける。そこにあるスイッチを押したら、道を戻り、地底湖の宝箱ゲット。

20 パーティを３人に分け、３つのプレートそれぞれに、無垢なる者＝シィール、深き知識持つ者＝ユグドラシル、高貴なる者＝リムファイアを乗せて、扉を開ける



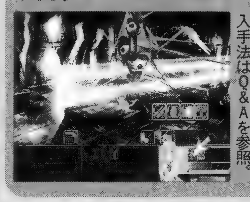
◀最初にパーティを３人に分けて、３つのプレートの条件をクリアしていこう。敵は出ないので安心していいぞ

21 パーティを１つに合流させ、開いた扉の奥へ進む

22 緑色の洞窟に入ったら、画面左の足場に飛び移って先へ進む。次のマップに移動し、入ってすぐの壁に埋め込まれているスイッチを押す

23 回転する足場に飛び移って先に進むと、大きな扉がある。中へ入ると、ボスと遭遇してバトルになる

BOSS ここのボスは、もともと薬草だったのが、突然変異で怪物と化してしまったもの。仕掛けてくる技は、広範囲を攻撃できるものがほとんど。とくに岩石を降らせる攻撃は、パーティ全員に大ダメージを与えてくるぞ。それに備えて、シィールはいつでもスキルが使えるように、ゲージをためておこう。逆に、残りの２人は、遠慮せずにどんどんスキルを使って、敵にダメージを与えよう。



◀リムファイアのレーザーキャノンがあれば楽勝だ。入手法はＱ＆Ａを参照。

アルファーウの街

24 リムファイアを操作して街の広場へ行き、イベントを見る

25 ユグドラシルを操作してシィールの部屋へ行く。そこでイベントを見たら、大陸船発着所へ移動して、船の中にいるリムファイアに話しかける

26 ワールドマップからハワード邸へ移動。邸内に潜入

ハワード邸

27 邸内に入ったら、１階エントランスにある暖炉を調べる

28 暖炉の隣の扉から先へ進み、回復ポイントの隣の扉を開けてさらに奥へ。廊下と図書室を抜けて行き止まりの部屋まで行き、宝箱から「マスターキー」を入手

29 鎧のある部屋の左隣の部屋にユグドラシル１人で入り、宝箱の中から「バケツ」を入手する

30 「バケツ」のある部屋の左隣の部屋へ行き、水槽で水を汲む

31 １階エントランスへ行き、暖炉に水をかけて火を消す

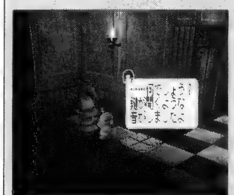
32 リムファイアかユグドラシル、どちらか１人だけで、暖炉のハシゴから屋上へ

33 屋根の上にある宝箱を調べると、屋根に穴ができて落下！

34 宝箱から「現世の水晶」を入手

35 残りのキャラを操作して、２階エントランスへ行き、シィール１人だけ壁の穴を通って中へ入る

36 シィールを操作して、２つのユニコーンの像がある部屋へ。部屋にいるキャラとシィールを使って、２つの像を動かす



◀１つの像を動かしたらそこから動かずに、部屋にいるもう１人のキャラで、残りの像を動かすのだ

37 ユニコーンの像の仕掛けを解いて、扉のカギが開いたら、部屋の外にいるキャラにチェンジ。シィールが通った穴の左にある扉から中へ入り、メンバーと合流する

38 ユニコーンの像がある部屋から隣の大食堂へ行き、２つの宝箱から、「裁きの杖」と「天界の書」を入手

39 １階の床が抜けている部屋へ行き、台座を調べると床がせり上がり先へ進めるようになる

40 裏庭から階段で２階へ上がったら、そこでパーティを２つに分けて、片方のパーティでスイッチを下げる

41 パーティをチェンジして、２階エントランスから時計がある部屋へ。時計を調べて「楽譜」を入手

42 １階エントランスから祭壇へ行って、女神像を２回調べて「裁きの杖」と「天界の書」を供える



◀１回調べただけだと、片方しか供えることができない。必ず２回調べるようにしよう。

43 パーティがそろっている状態で、リムファイアでオルガンを弾くと、隠し階段が出現。イベントのあと、ボスとバトル

BOSS 巨大な兵器「音機兵」は、レーザーや竜巻で攻撃してくる強敵だ。安全に戦うなら、全員に防御させて攻撃から身を守り、同時にスキルゲージをためる作戦が有効。ゲージがたまったら、レベルの高いスキルでお返ししてやろう。ハワード邸では、強力なスキルを覚えられるアイテムが多いので、必ず回収すること。



◀ボスの大技はとにかく強烈！　回復役のシィールは絶対に倒されないように！

ポイントQ&A

Q：リムファイアのスキル「レーザーキャノン」を使えるようになるアイテムの入手場所を教えてください。

A：「レーザーキャノン」を使うには、ラファーウの洞窟の隠し部屋で入手できる「レーザー装置」が必要。まず、洞窟の入口に一番近いセーブポイントのある部屋から、隣の回復ポイントがある部屋へ行く。この部屋の画面右端の壁を爆破すると、隠し通路が見つかるぞ。ただし、部屋にシィール以外のキャラがいると爆破できない。

KOUDELKA
クーデルカ

ゲームはいよいよ終盤に突入！　今回も最短クリアチャートで DISC2終盤～DISC3中盤までを一気に攻略していくぞ!!

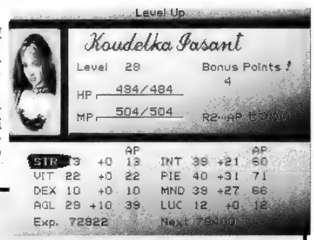
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この『クーデルカ』は、最短チャートに沿ってゲームを進めれば、クリアまでの時間は意外と短い。今回の攻略範囲ですでにDISC3中盤へ突入しているので、感動のエンディングまでの道のりは近いといえるぞ。もちろん、次号でも最短チャート攻略をお届けするので、期待して待っていよう！　（小岩）

発売中 RPG	▶¥6,800（CD4枚組）　▶サクノス／SNK
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

いよいよ3枚目に突入！　チャート攻略第3弾!!

今回の攻略で、ストーリーはついにDISC3へ突入！　前号同様、今回も最短クリアチャートを主軸に、モンスターの出現場所リストや落とすアイテムのリストなど、DISC3を徹底的に攻略していくぞ。エンディングまでの道のりもあとわずか。これらの記事を参考に、効率よくゲームを進めてほしい。ちなみに本作のエンディングは2つ。これについては次号で詳しくお伝えしよう。



▶敵もかなり手強いので、こまめにレベルを上げることが重要だ。

DISC2終盤～DISC3中盤までの攻略チャート

チャートには、ゲームを進めるために必要な、最低限の行動が書いてある。また、●はその場所にある通常アイテム、★は物語の進行に必要な必須アイテムだ。

身廊下
部屋の奥へ進むとイベントが発生。その後ボス戦に。戦闘後は、エドワードとジェームズが仲間から外れる。

ガーゴイル					
HP	8836	MP	774	弱点	なし

DISC3へ

中庭
この場所には4つの女性像があり、それぞれの像に対応したアイテム（クラウン、ペンダント、ネックレス、リング）をはめる。すると、噴水の水が止まり、東屋に入ることができる。
●ハイポーション、ハイリステル、ライフルの弾、サクノス

東屋
ハシゴを下りて地下室へ行く。
●ロマの実、ピストルの弾

東屋（地下室）
部屋に入るとイベントが発生。そのあと自動的に東屋へ戻る。
●血のビン、ライフルの弾

東屋
ベッシーの死体を調べて、「青いカギ」を入手する。
●ライフルRD　★青いカギ

回廊1

地下回廊中央

回廊2
●ロマの実

闇の祭壇
部屋の中央へ進むとボス戦に突入。戦闘に勝利すると、つり橋へ続く扉が開くようになる。

ガグ					
HP	5329	MP	384	弱点	風

回廊3

つり橋
●ピストルの弾

修道院付属墓地（1階）
ダニエルの墓を調べて、祈りを捧げるとイベントが発生。このあと三角通路へ続く扉が開くようになる。
●ダニエルクロス　★ヴィグナの人形

三角通路
●ロマの実

隠し通路
●メロディディスク

印刷室
中に入るとイベントが発生し、再びエドワードとジェームズが仲間に。

地下通用口
死体を調べ、ヴィグナの人形とヴァルナの人形を渡すと「緑のカギ」を入手でき、奥の扉を開けることができる。
★緑のカギ

階段通路（地下1階）
●ポーション

階段通路（1階）
●ポーション

シャルロッテ特別牢
部屋の奥へ進むとボス戦に突入。戦闘終了後、通路へ続く扉が開く。
●フレアブローチ

シャルロッテの憎悪					
HP	4761	MP	291	弱点	水

要注意ポイント　クーデルカの単独行動

DISC2終盤でエドワードとジェームズが仲間から外れてしまい、DISC3からはクーデルカだけで敵と戦わなければならない。途中には、ボスとの戦闘もあるので、十分にレベルを上げておかないと敵に勝つことはできないぞ。DISC3序盤で行ける中庭には、セーブ&回復ポイントがあるので、ここを拠点に経験値を稼ぐといいだろう。目安としては、最低でもレベル25はほしいところ。武器や魔法の熟練レベルも同時に上げておこう。また、回復系のアイテムは、ボス戦まで温存しておくこと。



▲チャートを見て、ボスの弱点となる魔法を鍛えておこう！

モンスターが落とすアイテム

モンスター名	落とすアイテム
インバースB	タバール、Bアクス
インバースC	Bアクス、Wアクス
ガグ	ショットガンRD
ガーゴイル	なし
ゴーストB	シミター、Lソード
死霊犬B	ガラハッドソード
シャルロッテの憎悪	スターブローチ
スケルトンA	レイピア、Sソード
スケルトンB	タルワー
チコンB	ロザリオ
破裂体A	リング
破裂体B	バッジ、ジュエル
破裂体C	Jリング
ビーズB	パイプ
ブリックテールB	バグナグ
ヘッドレスA	スピア
ヘッドレスB	Pスピア、ランサー
ヘッドレスC	ランサー、グレイブ
マーズA	ファイアバイブル、アクアバイブル、アースバイブル、ウィンドバイブル

出現モンスター完全データ

ここでは、今回の攻略範囲に登場する「モンスターが落とすアイテム」と、「場所別出現モンスター」を公開するぞ。まず、右上の表でお目当てのアイテムを落とすモンスターをチェックし、場所別出現リストでそのモンスターがどこに出現するかをチェックしよう。とはいえ、ゲーム後半ともなるとザコ敵もかなり手強いので油断は禁物！　やっかいな敵が出現する場所も下の表で確認し、そのようなマップは一気に駆け抜けてしまおう。

表の見方

場所別出現リストの「出現モンスター」欄には、出現の可能性があるモンスターを記載してあります（どれが出るかはランダム。また複数の組み合わせもあります）。またアイテムもランダムで決定されるので入手できないこともあります。

場所別出現モンスターリスト

場所名	出現モンスター
身廊下	ガーゴイル、チコンB、ビューアーB、ゴーストB
中庭	死霊犬B、破裂体B、ブルートB、ヘッドレスB、男の死霊B、女の死霊B
東屋	男の死霊B、女の死霊B、レフトハンドB、レイヴァンB
回廊1	女の死霊C、スケルトンB、破裂体C、フェイスバードC、ヘッドレスC、レフトハンドC
回廊2	インバースC、破裂体C、ヘッドレスC、ブルートC
地下回廊中央	ガグ
つり橋	死霊犬B、破裂体C、フェイスバードC、レフトハンドC
修道院付属墓地	女の死霊C、男の死霊C、スケルトンB、レイヴァンC
三角通路	男の死霊A、女の死霊A、死霊犬A、スケルトンA、レイヴァンA
隠し通路	インバースB、ゴーストB、チコンB、ビューアーB、マーズA、ミノタウロスA
印刷室	アイボールB、ゴーストB、チコンB、ビューアーB、ビーズB、ブリックテールB
地下通用口	破裂体A、フェイスバードA、ブルートA、ヘッドレスA、レイヴァンA、レフトハンドA
階段通路（地下1階）	インバースA、死霊犬A、フェイスバードA、ブルートA、ヘッドレスA
階段通路（1階）	死霊犬B、破裂体B、フェイスバードB、ヘッドレスB
シャルロッテ特別牢	シャルロッテの憎悪、椅子の悪霊B、本棚の悪霊B

そのほかのモンスターが落とすアイテム

上の表に掲載されていないモンスターが落とすアイテムは同一で、その種類はタイプA、Bの2通りに分類される。戦闘に勝利すると、そのうち1つを落とす可能性があるぞ。

タイプA
パン、チーズ、ドライフーズ、ポーション、ハイポーション、ロマの実、リステル、ハイリステル、毒消し、万能薬、ウィスキー、ピストルの弾のうち、どれか1つを一定の確率で落とす。

タイプB
Aタイプにライフルの弾、ショットガンの弾、ボウガンの矢の3種類を加えたもので、そのうち1つを一定の確率で落とす。

タイプ	モンスター
A	男の死霊A
	女の死霊A
	フェイスバードA
	ブルートA
	レイヴァンA
	レフトハンドA
B	アイボールB
	椅子の悪霊B
	男の死霊B
	男の死霊C
	女の死霊B
	女の死霊C
	ビューアーB
	フェイスバードC
	ブルートB
	ブルートC
	本棚の悪霊B
	ミノタウロスA
	レイヴァンB
	レイヴァンC
	レフトハンドB
	レフトハンドC

ポイントQ&A

Q：同じ姿をしているモンスターでも、強さが格段に違う場合があるのはなぜでしょう？
A：各モンスターは、同じ姿でもレベルが違い、ABCの3段階のレベルが設定されています。通常、Cが最も強いレベルです。各レベルごとにモンスターの色が違うので、そこで確認するといいでしょう。とはいえ、この攻略範囲まで来ると、敵も強いヤツばかり。常に全力で戦うよう心がけましょう。

Lunatic Dawn Odyssey
ルナティックドーンオデッセイ

最強装備&ステータスMAXでココまで強くなる！　最強の冒険者を目指そう。

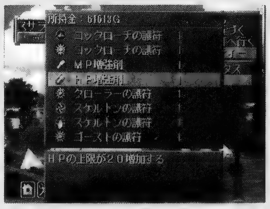
発売中
RPG
▶¥5,800
▶アートディンク
▶MC（7ブロック）

最強の冒険者養成講座

『ルナティックドーンオデッセイ』攻略もいよいよ最終回。今回は、店で買えないアイテムはもちろん、今まで紹介してきたダンジョンや謎の島の宝箱から入手するという方法でも、決して手に入らないレアアイテムの入手方法を解説。さらに、HP、MPを限界までアップさせる方法もバッチリ伝授するぞ。

POINT 1 キミはここまで強くなれる!!

通常キャラを育てていくと、HPとMPの限界は900が上限になる。ところが、冒険の途中で手に入れることができる、「HP増強剤」と「MP増強剤」を使えばこの2つの能力値を999まで伸ばすことができるのだ。このアイテムは、ダンジョンでのみ入手することができるアイテムで、確実に入手する方法はないが最強を目指すなら必ず手に入れよう。



◀寿命が尽きるまでに、いくつ手に入るかが問題だ。

POINT 2 レア度特A級！　最強アイテムをGet!

前回までに紹介しきれなかった最強の装備が表のアイテムだ。これらは宿屋や、悪の館でランダムに発生する依頼の最中に手に入れることができる。この依頼を発生させるには、特定の能力値が一定以上になっていることや、あるアイテムを持っていることなどさまざまな条件が必要になる。依頼がどうしても発生しない場合は、今までとは違った冒険を心がけてみよう。

これをGET! ～武器編～

表の武器の中でとくにオススメなのが「抱大筒」と「タスラム」。この2つは、攻撃力こそ、とりたてて高くないが敵全体を攻撃可能な武器だ。また、弓の「ヨウカハイネン」は毒のダメージを相手に与えることができる。

種類	名称	攻撃	防御	敏捷	買取価格
弓	ヨウカハイネン	220	0	20	158400
弓	サルンガ	300	0	40	306000
剣	バルムンク	270	20	30	259200
剣	村正	320	−50	50	307200
剣	アンスウェラー	400	50	50	400000
銃	シャーイトゥファング	420	−20	−200	310000
銃	ジェザイル	450	−20	−150	400000
短剣	フレイムブラム	170	100	70	115600
短剣	ミストルティン	250	0	120	185000
射撃	抱大筒	170	−50	−150	51000
射撃	タスラム	200	0	0	400000
片手斧	黒旋風	300	−10	30	192000
両手斧	デス・サイズ	440	−40	10	350000
両手斧	エクスキューショナー	500	−20	−20	400000

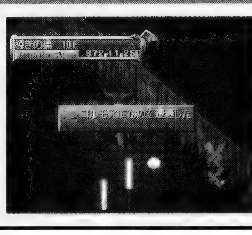
これをGET! ～防具編～

防具で手に入れたいのは最強のローブ「ユグドラシル」。また、「ハウリングムーン」は防御力はそこそこだが、敏捷と攻撃力がアップするので戦士系ならこちらもオススメ。

種類	名称	攻撃	防御	敏捷	買取価格
ローブ	ハウリングムーン	100	100	200	80000
ローブ	ブラッディドレス	90	200	0	116000
ローブ	エンジェルリーフ	0	200	150	140000
ローブ	ホーリークロス	0	250	150	200000
ローブ	ユグドラシル	50	300	300	390000
鎧	ベルセルク	100	150	−10	108000
鎧	エルヴンチェイン	0	155	0	72075
鎧	薄雲	10	165	−30	71775
鎧	八龍	10	170	−40	71400
鎧	鉄猛獣	10	220	−100	85800
楯	ホーリーシールド	0	100	−30	56000
楯	嘆きの楯	20	100	−50	56000

CHECK 英雄になりそこねる!?

Vol.129の本誌「はじめて物語（P.145「イベント」）」でもふれた、国王からの依頼。この依頼で退治するアンゴルモアは世界の命運を握る魔王。この依頼を受け、ヤツを退治すればエンディングの1つを迎えることができる。ところが、ヤツのいる場所さえわかれば国王に依頼される前に倒すこともできるのだ。しかし、これではエンディングは見られなくなるぞ！



◀ダンジョン探索で偶然出会うこともある!?

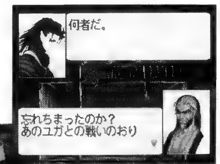
剣客異聞録 甦りし蒼紅の刃
サムライスピリッツ新章

まだまだあった、PS版『サムスピ』の隠し要素を一挙大公開するぞ！

発売中
FTG
▶¥5,800
▶SNK
▶MC（1ブロック）、PS（7ブロック）、2P対戦可

さらなる隠しキャラ2人の使用条件を大公開！

前回の10人に引き続き、さらなる2人の隠しキャラの存在が判明！　今回は、その使用条件と必殺技コマンドを公開するぞ。また、眠兎の隠しコスチュームの情報も同時掲載。ファンは見逃せないぞ！



▲「アスラ斬魔伝」と深い関わりを持つ、幽随。



◀九皇の剣を極めた蒼志狼は、「転昇烈水」などの二刀流の技を使う。

隠しキャラ使用条件

●幽堕
命で、ストーリーモードをクリア（コンティニュー可）

●九皇蒼志狼
九皇蒼志狼以外の全キャラで、ストーリーモードをクリア（コンティニュー可）

幽堕 ●ゆだ

通常技のモーションが若干異なるものの、基本は夜血。必殺技は少ないが、打撃と投げを使い分けて、相手をかく乱していく戦法がいいぞ。

必殺技	コマンド
深遠なる闇「傲慢」	↓↘→□
深遠なる闇「冒瀆」	↓↘→△
深遠なる闇「蹂躙」	↓↘→×
深遠なる闇「怯堕」	↓↙←□
深遠なる闇「悦楽」	↓↙←△
深遠なる闇「怨嗟」	↓↙←×
武器飛ばし技	**コマンド**
深遠なる闇「報復」	怒りMAX時、←→↘↓↙←□or△
秘奥義	**コマンド**
深遠なる闇「慟哭」	ライフ赤点滅時、→←↙↓↘→□or△

※コマンドは、右向き時のものです。

九皇蒼志狼 ●くのうせいしろう

通常の蒼志狼に、二刀流の技が加わった。攻撃力はアップするが、「転昇烈水」中はガードできないので注意。

必殺技	コマンド
冽水の域 空月円	→↓↘□or△
冽水の域 朧刀	↓↘→□or△
冽水の域 朧刀 影	↓↙←□or△
冽水の域 朧刀 凪	朧刀or朧刀 影ヒット時、↓↘→△
転昇烈水 起	弱斬りor→△ヒット時、←↓↙□
転昇烈水 流	転昇烈水中に→
転昇烈水 遡	転昇烈水中に←
転昇烈水 解	転昇烈水中に○
転昇烈水 月虹	転昇烈水中に×押しっぱなし
転昇烈水 月剋	転昇烈水中に□or△
転昇烈水 月閃	月剋中に△
転昇烈水 月衝	月閃中に×
転昇冽水 起	強斬りor→□ヒット時、←↓↙△
転昇冽水 流	転昇冽水中に→
転昇冽水 遡	転昇冽水中に←
転昇冽水 解	転昇冽水中に○
転昇冽水 霞	転昇冽水中に×押しっぱなし
転昇冽水 鬼薙	転昇冽水中に□or△
転昇冽水 鬼断	鬼薙中に△
転昇冽水 鬼神殺	鬼断中に×
転昇冽水 鬼連殺	怒りゲージがある状態で△+○
武器飛ばし技	**コマンド**
冽水の奥義 真月円	怒りMAX時、→←↙↓↘→△
九皇天昇流奥義 双刃天昇	転昇烈水or転昇冽水中で怒りMAX時、→←↙↓↘→△
秘奥義	**コマンド**
九皇天昇流 冽水の奥義 流水冽昇覇	ライフ赤点滅時、→↓↘→↓↘△
九皇天昇流 絶義 真皇天昇覇	転昇烈水or転昇冽水中でライフ赤点滅時、→↓↘→↓↘△

CHECK 眠兎の隠しコスチュームをGETせよ

世界観を大きく変える容姿と言動で、PS版『サムスピ』の新ヒロインの座を狙っている（？）眠兎。そんな眠兎に、「天使バージョン」と「悪魔バージョン」の2種類の隠しコスチュームがあるという情報をGETした。気になる使用条件は、右で紹介している通り。ストーリーやキャラ性能は変わらないが、眠兎ファンを自認するキミは、ぜひ2種類とも使ってみるのが吉だぞ！



▶どちらのコスチュームも、ますます世界観を変えること請け合い（笑）だ。

使用条件

●天使バージョン
眠兎を使用して、ストーリーモードをクリア後、L1を押しながら眠兎を選択する。

●悪魔バージョン
無限示を使用して、ストーリーモードをクリア後、L1を押しながら眠兎を選択する。

ポイントQ&A

Q：『ルナティックドーン』で、国王の依頼を受けずにアンゴルモアを倒してしまったらあとの人生はどう過ごしたらいいのでしょうか？
A：キミはもう、世界を救う英雄にはなれません。ここはイッパツ悪の道に進み、世界を征服するのはいかがでしょう？　またはすべての町に、妻を持ち、「世界は一家、人類はみな兄弟」計画を達成するとか…。『ルナドン』の楽しみはエンディングだけではありません、自分だけの人生の楽しみを見つけてみてください。

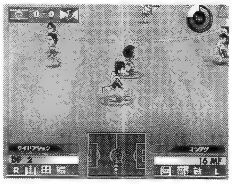
ウラワザデータベース

今回は、思いっきり細い小ワザもまとめて収録！ 年末のソフトラッシュ時に発売されたソフトのネタもそろそろ届く頃かな？(同ネタ競争率は上がるけど……)

Ver.13.2

LV50 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー

★隠しコマンド



▶入力タイミングはシビア。成功すれば、㋝+㋜入力後にSEが聞こえる。

人気ＳＰＧの隠しコマンドをご紹介。効果ごとに異なるコマンドをタイトル画面で入力したら、㋝+㋜でゲーム開始。「隠し顔写真」：R2、R2、R2、R1、R1、R1、R1、L1、L1、L1、✚下、上、◎、⊗。「デカ頭モード」：✚下、下、上、上、右、左、右、左、⊗、◎。「追加地名」：L1、L2、R1、R2、L1、R1、L2、R2、⊗、◎。「ドリームチーム」：✚下、下、上、上、左、右、左、右、⊗、◎。「インターナショナルマッチ」：✚左、左、右、右、上、下、上、下、⊗、◎。「海外オリジナルクラブ」：◎、✚下、右、R1、L1、上、左、⊗。

編集部情報 DancingStage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON

★隠しコマンド

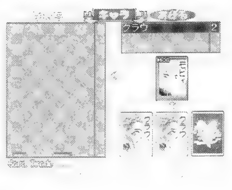
アーケードで大ブレイクした『ＤＤＲ』のアペンドシリーズ『ＤＤＲ－ＴＫＤ』の隠しコマンドを紹介しよう。①「スーパーマニアックモード」：デモループ後に表示されるタイトル画面で✚右、左、右、左、下、下、上、上、左、右と入力。成功するとバックが赤になり、モード名が表示される。②「フリーモード」：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右と入力。成功すると①と同様に画面が変化して、新たなモードが追加されるぞ。ちなみに、両モード共に全曲クリアでも出現する。



◀スーパーマニアックモードは難易度が「？？？？？」。かなり地獄が見られます。

LV50 ハイスクール・オブ・ブリッツ

★カード無限増殖



◀この状態で「あげる」を選択すると、手札が一気に9枚に!!

あかほりさとるプロデュースのＴＢＬ『ハイブリ』のウラワザを紹介しよう。まずは「ストーリーモード」の「練習」を終えて、カードトレード画面に移る。ここで、「アンコモン３枚と交換」か「コモン３枚と交換」を選択しよう。次に、残りが３枚以下のカードを選んで残り枚数が０になったら、「あげる」にカーソルを合わせて◎で決定。すると確認メッセージが出るので、ここで⊗（キャンセル）を押すこと。すると、選択したカードの残り枚数が９枚に増えるのだ。こうしてカードを増やせば、お望みのカードと交換し放題!!

編集部情報 ストリートファイターEX2PLUS

★隠しキャラ出現条件

『ＥＸ２ＰＬＵＳ』の隠しキャラ出現条件を大公開。①「ガルダ」：エキスパートミッションで、デフォルトキャラ全20体すべてのＥランクまでをクリアするか、アーケードモードを10回以上クリアすること。②「シャドウ」：ガルダを含む21体のエキスパートミッションをすべてＣランクまでクリアするか、アーケードモードを15回以上クリアすること。③「カイリ」：ガルダ、シャドウを含む22体のエキスパートミッションをすべてＢランクまでクリアするか、アーケードモードを20回以上クリアして、ベガを倒していること。④「ハヤテ」：上記３体を含む23体のエキスパートミッションをオールクリアすること。



◀ガイルとブランカの両端にカーソルを動かすと、隠しキャラが選べるぞ。



▲もちろん、隠しキャラ同士の対戦も楽しめるぞ。

LV20 ランドメーカー

★隠しコマンド②



▲お約束だが、ボスキャラを使えるのはやっぱり嬉しいのだ。

一風変わった落ちモノＰＺＧ『ランドメーカー』の小ワザをご紹介。ゲーム起動直後のメニュー画面で✚左、右、左、左、右、右、左、右、⊗と入力すると、「パズルモード」ですべてのエリアを選択できるようになるぞ。また、「アーケードモード」のメニュー画面でL1、✚左、右、左、L1と入力すれば、裏面をプレイできるほか、２体のボスキャラを使えるのだ。

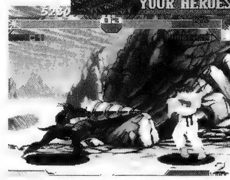
LV20 MARVEL VS.CAPCOM -CLASH OF SUPER HEROES-EXエディション

★隠しキャラ出現条件②

前号に引き続き、隠しキャラ使用条件を公開。ハルクでバトルモードをクリアした後に、キャラ選択画面でカーソルをリュウに合わせて✚上を入力すると、性能の異なるキャラが登場するぞ。以下同様に、各キャラでクリアしたら、キャラ選択画面でコマンドを入力してみよう。①モリガン：ウォーマシンから✚下。②ウォーマシン：ザンギエフから✚上。③ロックマン：ロックマンから✚右。④ベノム：春麗から✚上。⑤春麗：ガンビットから✚下。また、バトルモードをノーコンティニュークリア後に「スペシャルヒーローズ」から✚下と入力すると、シャドウとセンチネルが使えるぞ。



▶隠しキャラを使えば、こんな組み合わせもOK。

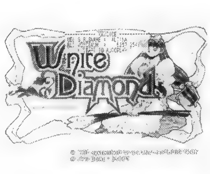


◀ドリル標準装備の春麗。女というより人間捨ててます。

LV20 White Diamond

★ボイステスト

人気漫画家・麻宮騎亜デザインの美少女キャラが魅力のＲＰＧ『ホワイトダイアモンド』の小ワザをチェック。タイトル画面で✚上、下、上、下、□、△、◎と入力しよう。コマンド入力後（入力が成功するとＳＥが鳴る）にL2+R2+㋜を同時入力すると、画面上部にデバッグメニューが出現。✚キーでキャラクター＆番号を選択して決定を押すと、ゲーム中のキャラボイスを聞けるのだ。クリアしたら一度は試してほしい。



▲コマンド入力は２段階になっているので注意。あわてず正確に入力しよう。

LV50 立体忍者活劇 天誅 忍百選

★オールステージセレクト

人気ＡＣＴの集大成『立体忍者活劇　天誅　忍百選』の便利なコマンドを紹介しよう。ゲームを開始したら、任務開始直前のＭＡＰ画面で㋜を押して、データ管理画面を呼び出そう。ここで、R1を押しながら✚上、下、□、上、下、□、上、下、□、下、上、⊗の順に入力しよう。成功するとＳＥが鳴って、すべてのステージを選択できるようになるぞ。初心者だけどとにかく先の面を試したいという人にオススメのナイスなコマンドだ。



◀プレイ開始直後でもこのとおり。其の百の難易度は……？

LV0 ナイナイの迷探偵

★ロード中のお遊び？

往年の迷作『さんまの名探偵』を彷彿とさせる『ナイナイの迷探偵』の、超小ワザを紹介しよう。ソフト起動時をはじめデータロード中に登場するＭｒボールドは、ＬＲボタンで回転＆拡縮できるのだ。これといって実益のあるワザではないけれど、試してみる価値はあるかも？

この手の小ワザでも運が良ければ採用されるのでどんどん送ってみてね。



▲『シー◯ン』を彷彿させる横顔がすてきかも……？

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株）メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

今月の採用者：LV50（３名）／京都府　ＰＮ涼水院白猫くん、秋田県　高橋義典くん、埼玉県　宮本玲樹くん。LV20（３名）／愛知県　田宮進くん、東京都　とくめいくん、宮崎県　鈴木誠也くん。LV0（１名）／神奈川県　一宮紀保くん。

チョコボスタリオン はじめて物語

まんが▼岩瀬さとみ

『FF』で大人気のチョコボが育成SLGになった。監修は『ダビスタ』で有名なあの薗部氏だ。このゲームの最終的な目的は誰にも負けない強いチョコボを作ること。父、母の血統を1から作ることは大変だが、コツさえつかめば大丈夫だぞ！



鳥が走るので ステキな感じです 血統も配合も 大事なのですよ その1



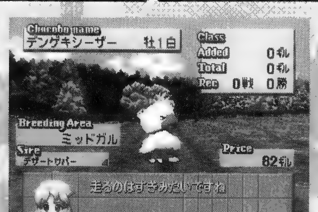
▲体の色も容姿もさまざまなチョコボたちが最強を求め、レースで競います。自分だけの血統を作りながら強くなろう！

●『ダビスタ』の流れをくむ育成SLG

『チョコボスタリオン』（以下『チョコスタ』）は『ＦＦII』にチョコボが登場してから、満10年を記念して作られたゲームです。今までにチョコボを主役にしたゲームは『チョコボの不思議なダンジョン』のＲＰＧ３作（ＷＳ版含む）と、ＲＣＧなどいろいろありました。その豊富なラインナップに競走羽育成ＳＬＧがついに加わったのです。この『チョコスタ』は、『ダービースタリオン』（以下『ダビスタ』）の薗部博之氏がゲームデザイン＆血統配合プログラムを手がけているので、ゲームの流れは『ダビスタ』に似ています。そのために『ダビスタ』の経験者はスムーズに入っていけるでしょう。ただし、当然大きな違いもけっこうあります。架空の世界を舞台にした多彩なレースコースや『ＦＦ』シリーズで使われた単語が入っていたり、今までの『ダビスタ』にはなかった任意での父系の代重ねが簡単にできるようになったりと、配合を考えることが楽しい人にはたまらないデキになっています。施設の拡張やイベントなどのバリエーションも『ダビスタ』より格段に増えているので、それらを全部見る喜びなども見逃せないポイントの１つです。ほかにも、パラメータ部分やインブリード、ニックス等の配合理論も大幅に変更されているので『ダビスタ』とは一味違ったプレイを楽しめるでしょう。まずはＧⅠレースすべてに勝利することを目標にガンバってみてください。そして最終的には、対戦プレイで友だちに負けないようなステキなチョコボを作ることを目指してみましょう。



鳥が走るのでステキな感じです 血統も配合も大事なのですよ その2



▲生まれたばかりのチョコボの能力を計る基準は売り値(何ギルか)、とシロマの「元気で〜」以外のコメント。

●牧場の経営を軌道にのせるためには?

ゲーム開始時にはランダムで選ばれた母チョコボ(繁殖牝羽)と2500ギルしかありません。持ちギルは少ないですが、施設を拡張したり、カップリングのときに産み分けできる「〜の実」を使わなければ、破産はまずしないはずです。配合を考えてから、カップリングをして卵を産ませましょう。1カ月後、無事に卵から生まれたら最初に値段を見て競走羽として育てるか、見切りをつけてすぐに繁殖に上げるかを判断しましょう。チョコボの値段での目安は、50~60ギル台:競走羽としての能力が低いので走らせずに引退させる。70ギル台:重賞を勝てるレベルなので資金稼ぎのために育てる。70ギル台後半:相手しだいでGIレースが勝てるときもあるので、何戦か走らせて実力を判断しましょう。80ギル台:GIレースの1勝くらいはもぎ取れるレベルです。強いチョコボならGIを3勝させてメモリアルチョコボにすることを目指しましょう。

ここで大事なのは安いからといって生まれたばかりのチョコボをすぐに売らないこと。繁殖に上げて隔世遺伝(孫に影響)パラメータを必ずチェック。その時点でパラメータの悪い種牡羽は逃がして牝羽は繁殖牝羽として売ります。養育費用を差し引いても、約2000ギルの儲けになるので、資金の乏しい序盤は売却用のチョコボをいっぱい飼っておくのも手です。また2歳の12月4週になると競走羽として登録になりますが、競走羽として走らせるチョコボは訓練のコマンドで「おまかせ」(慣れないうちは)を忘れずに指示しましょう。



鳥が走るのでステキな感じです 血統も配合も大事なのですよ その3



▲全部、青色（プラス効果）が理想的な下段の隔世遺伝パラメータ。青色のパラメータを増やしていこう。

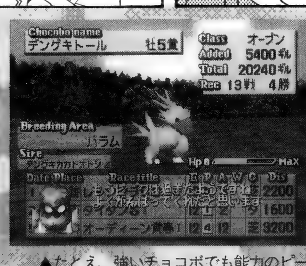
●カップリングするときの注意！

強いチョコボを作るために重要なのはカップリングです。このゲームの核になる部分なので必ず覚えましょう。ここで大切なのは『ダビスタ』よりも増えているパラメータ群。上部の長所、短所、ダート適性、成長の4つは子どもに伝わりやすいパラメータで、長期的には影響がないので無視してもOKです。それよりも下部の先、長、瞬、持、底、自、加、気、成の9つのパラメータに注目。これらは子どもには直接影響せず、孫に影響する隔世遺伝パラメータといいます。青色はプラス効果を、赤色はマイナス効果を、灰色は効果なしを表します。1つずつ説明すると、先＝先行力…道中で出せる最高スピードの高さ。長＝長距離…スタミナがあり、長距離のレースに適応。瞬＝瞬発力…最後の追い上げのスピードの高さ。持＝持続力…最後の追い上げのときにいい脚を長く使えること。底＝底力…競り合ったときの勝負根性の高さ。自＝自在性…スタート時、立ち上がりのスピードののりやすさ。加＝加速性…最後の追い上げのときのスピードののりやすさ。気＝気性…気性の良さ。成＝成長…競走羽の成長のしかた。成長だけ青色は晩成、赤色は早熟、灰色は普通を意味します。成長以外の8つのパラメータを青色に染めるカップリングをすれば、最強の道も近づきます。血統表が埋まっていない場合は血が重ならないアウトブリードで青色を増やし、その後はニックスで強くして最後に隔世遺伝パラメータが子どもに出るインブリードを使い優秀な血の効果を引き出すと強いチョコボが誕生するハズです。

チョコボスタリオン はじめて物語



鳥が走るので ステキな感じです 血統も配合も 大事なのですよ その4



▲たとえ、強いチョコボでも能力のピークを過ぎるときが来る。そのときは静かに競走羽としての引退を決めてやろう。

●おまかせ訓練を解除するタイミング

序盤の競走羽はトレーナーにおまかせ訓練をさせましょう。そのときは3歳1月1週に「訓練」→「おまかせ」を忘れずに選択すること。トレーナーの中で一番のオススメは目一杯鍛えてくれるゴーワン。スパルタ調教でチョコボの能力を最大限に引き出してくれます。ただし、その分、病気、ケガなどを起こしやすくなります。有力なチョコボには常に健康管理のつもりでＨＰチェックをして温泉休養。５歳になっても、まだ強いならおまかせ訓練をやめて、自分で訓練して体の調子とＨＰを調整しながら目標のレースに出走させましょう。もし絶好調の体調で勝てなくなったら、引退コマンドを選択してピーク時期の確認をし、ピークを過ぎていたら引退させるのがいいでしょう。

●チョコボ好きでダビスタ好きのあなたへ

チョコボが好きで競走馬育成ＳＬＧに興味を持っている人にはかなりオススメです。そんな生産地獄（人によっては天国）を味わえます。コツさえつかめば、序盤は簡単に遊べるものの、全ＧＩ優勝や友だちに勝つなどの目標を作ると、途端に難易度が上がりますので、それだけやりがいもあるハズです。欠点を挙げるとしたらセーブやロードの時間が長かったり、画面を切り替えるタイミングが少し遅かったり、カップリングするときに種牡羽のパラメータがすぐに見られない、といった点。長時間のプレイを前提とした内容だけに、次回作ではぜひ改善してほしいです。また欲を言えば、育成ＳＬＧ初心者にも簡単に理解できるように、チュートリアルなども入れてほしいです。

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール

グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた昭和の乙女。今年の目標はゴミ箱を買うことだとか…。え、ないんですか？



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

今年初めての電撃コラムス。今年もいろいろな最新情報から裏情報まで５人の偉人がお届けしてくれますよ！

★麻婆にされてしまう……

新しい年を迎え、さっそく知能低めの当コラムにおつきあいくださりありがとうございます。ええと、ワタシは家庭におきましても、棚板に木ネジを取り付ける際、なかなか入っていかないなーと思いながら１時間半くらい**逆に**回し続けるようなボケナスです。棚板がスゴク硬い木で出来てたワケじゃなかったんだ！　よぉ～し、この調子でガンバルゾ！

さて、３月にＰＳ２の発売をひかえ、2000年はトッテモ揺れそうな気配がいたしますね、ゲーム業界。そして今年もまた、数えきれないほどたくさんのゲームソフトが産み落とされることでしょう。だけど、その中でワタシが遊ぶのは、ほんの一握りの、ごく僅かなソフトに過ぎません。まったく内容を知らないものや、気になってもやらずじまいになってしまうソフトたちがほとんどです。

情報と選択肢がありすぎる副作用として、「つまらない」と感じたらそのソフトは切り捨てて、もっと面白そうなものを次々に探す。いつのまにか、そんなふうにソフトをふるい分けるクセがついてしまったようです。消費者としてはあたりまえの行動なのですが、ワタシはときどき心が**チクチク**するのです。

話題にのぼらないまま、ヒッソリと人々の記憶から消え去ってしまったようなソフトにも、その１本１本に、考えた人、絵を描いた人、営業にまわった人、工場で組み立てた人など、気が遠くなりそうなほど大勢の人が関わっています。そのような人々の**シャドウ**がチラついて、自分の中で「つまらない」烙印を押してしまったソフトでも、ときおりいとおしく感じるのです。それに関わった人たちは、人生の何カ月か、何年かを、そのソフトとともに歩んだのですから、その間に**いろいろなこと**があったんじゃないのかなあ？

もしもお年玉で買ったソフトがつまらなく感じたら、そんなことに思いを馳せてみてはいかが？　もう一度遊んでみたくなるかもしれないよ？　たまにはちょっとＥ話。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況　少々過激な内容のゲームなんですが、個人的には長くはまっているシリーズなので、紹介してみました。次は何をやろうかなぁ。

★殺し屋、ただいま募集中

少し前に書いたとおり、『蒼魔灯』をプレイした感想について、今回は書いてみよう。

実はこのゲームに関しては、「美学をもって、派手に美しく、そして無惨に人を殺すというおもしろさを、純粋にゲームとして楽しめるなら、絶対のオススメ品だ」と言い切れるのだが、それだけでは全然お話にならないので、細かく確かめてみよう。

『蒼魔灯』は、これで3作目となる『刻命館』シリーズの最新作だ……と、言いながら、パッケージには『刻命館』の文字がどこにもない!?　……でも、ともかくシリーズであるには間違いないので、ともかく『刻命館』シリーズと呼んでもいいだろう。

シリーズには、たいていの場合、何らかの共通点があるもの。このシリーズの1作目、2作目の場合、少々毛色の変わった共通点が2つある。1つが「トラップにハメて人を殺し、なんらかの報酬を得る」こと。トラップは、このシリーズを通しての最大の特徴。屋敷の壁や床などに仕掛けておいたトラップに敵をハメる、いわば間接的な殺しを行うという、このシリーズの中心となっているアイテムだ。

そして、もう1つが「全体を覆う、どちらかというと陰惨なシナリオ」。具体的に表現するのは難しいが、最終的にプレイヤーが破滅したり、登場人物が死に絶えてしまうような、そういう悲惨な内容なのだ。と言ってはみたものの、実のところこのシリーズはこれ以外の共通点があるといえるものではない。

『刻命館』は、館を自分で作ったあと、トラップを仕掛けておいて自分が囮になることでターゲットをハメるという、どちらかというとリアルタイムトラップＳＬＧのようなものだったのだが、2作目の『影牢』ではそれらのシステムがまったく変わってしまっている。

『影牢』では、マップは最初から固定されていて（シナリオが進むに従い、マップは変わっていく）、その代わりに邸や部屋の仕掛けが置かれている。リアルタイムで仕掛けたトラップに敵を連続してハメることでお金を稼ぎ、そのお金を使って、さらに新しいトラップを開発する「リアルタイム・アクションＰＺＧ」の要素が非常に強いゲームになっていたのだ。

では、3作目の『蒼魔灯』は、この前2作のどちらに近いのかというと『影牢』の方だ。『蒼魔灯』のメインのゲームシステムは実質的に『影牢』とほとんど同じで、シナリオが全面的に変わっていることや、いくつかのアクションが追加されたことを除けば、これといった変更はない。では、大きな変更はどこにあるのかというと、まず大幅に罠（や屋敷の中の仕掛け）の数が増えたこと。次に、トラップを作ったり改良することができるようになったことだ。特に後者の違いは大きく、アクションに自信のないプレイヤーにとっては、大きな救済措置にもなっている。

また、それ以外にも「練習モード」がついたことや、パズル的な要素が充実したこと、さらにヘルプが充実したことなど、基本的には素性の良いゲームに下手に大きく手をつけずに、細かく改良を加え、なおかつ長く遊んだり、練習したりすることで全体の難易度を引き下げ、間口を広げた改良を施した作品となったわけだ。ただし、少々問題もあり……これは苦言になってしまうのだが、前作でも「アレは効かない、コレも効かない」というキャラがいて、これがゲームをプレイする上で、イライラのタネになることが多かったのだが、今回は、それがさらに多い。しかも、飛び道具や特殊能力を使う敵が非常に多いうえに、序盤から出現してしまう。さらに、前作までは存在しなかった「トラップにはかけられるのに、シナリオ的に死なないキャラクター」までいるのは少々いただけない。

そんなわけなのだが、それらの欠点を差し引いても、手離しとまでは言わないが、かなり褒められるゲームなのは確かだ。

と、ここまでがゲームの紹介なわけだが、これでは、このゲームの魅力はさっぱり伝わらないだろう。

この『蒼魔灯』の最大の魅力は「トラップを仕掛け、そしてそれに捕らわれたターゲットがまさになす術もなく、ハメられて死んでいくさま」を見ることなのだ。「このキャラがコレにハマる、そうするとこっちに行く、そうするとＨＰがこれだけになって……それでこれだけダメージを与えて、死んでくれる」と、頭が痛くなるほど考えて、それを滞りなく実行して（アクションなので、いろいろとリアルタイムにやらないといけない）、思った通りに展開する気持ち良さは、筆舌に尽くしがたい。連続でターゲットを罠に叩き込む（このシリーズでは連続する罠のことを「トラップコンボ」と呼んでいる）と、手に入るお金は増えるうえ（単体の罠で殺した場合の10倍以上のお金を手に入れることも難しくはない）、相手は連続して罠に入っているため、自分がダメージを受けることもない。全くいいこと尽くしなわけだ。

しかも、だ。物のように扱われたターゲットが「いったいなんだというのだ……」とか、「や、やはりやめておけば……」とか、そのキャラの人生を感じさせるような最後の一言を吐いて死んでいくのだから、たまらない。

さらに、だ。この残虐非道なキャラクター（どこの誰がなんと言おうと、残虐非道だろう）が、か弱いイメージの女の子なのだから、ますますやることのえげつなさが際立つというものだ（ちなみに、主人公が女の子になったのは『影牢』から）。

と、そろそろわかってもらえたかと思うが、このシリーズでは、詰め将棋のようなかなり緻密なパズル性と、それを正確に遂行できるようになるための指先の鍛錬・技術が必要である。そして、そのターゲットが人であり、そのパズルを成功させること＝人の死であることが、まさにそのドキドキ感の中核にあるわけだ。『影牢』と『蒼魔灯』の素晴らしさは、理詰めのパズル性と人の死を扱うことによる不道徳な雰囲気という、相反する2つの物事が両立している点、そして、それを彩るダークなシナリオとグラフィックが、ゲームに独特の雰囲気を与えているという点にある。

書き忘れていたが、このシリーズを通して、グラフィックは少し暗めのゴシック調で、非常にセンスがいいのだ。特に『影牢』と『蒼魔灯』のグラフィックは色彩感覚といい、テクスチャのセンスといい素晴らしいの一言に尽きる。

あえて、プレイ感覚を言葉で表現するならば、夜中に1人でテレビの前でプレイしていて、うまくトラップコンボが決まったとき、なんでか知らないけれど「わはは」と笑ってしまうような、そんなある意味、暗さや残虐を通り抜けた楽しさとでもいえばいいだろうか……と、そんなこんなで、このシリーズはおもしろいわけなのだ。

だいたい、だ。殺人をやってみることができるのは、ゲームだけ。世の中の謹厳実直な方々が何を言おうと、ゲームの中でやって笑っていられる分にはなんの問題もないし、古来、エンタテインメントというものの中には、この程度の明るい残虐が存在し、それが「死」というものを教えてきたではないか。

ちょっとジェイソン（「13日の金曜日」）をやってみたいな、とか、ちょっとフレディ（「エルム街の悪夢」）になってみたいな、なんて思う人には、このゲームは文句ナシのオススメ品だと思うわけだ。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール 『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。さて今回は、くりん情報も盛りだくさんでお届け！



★記念すべきミレニアムな年の幕開け！

〜新年明けましておめでとうございます〜西暦2000年、記念すべきMillenniumの幕開けです。何か新しい始まりとなるような……そういう年にしたいと思っています。私はニューヨークで得たパワー＆エネルギーを素に、今年もやってみたいことがいろいろあるので楽しみ、楽しみ！　どうぞ今年も暖かいご声援をヨロシクお願いいたします。

昨年末のことですが、渋谷パルコのギャラリーで行われていた「アーバナート展#8」に足を運んでみました。これは絵画、写真、イラストレーション、オブジェ、デジタルアートなどの作品を一堂に会したアート展。さまざまなアートの表現方法には目から鱗でした。中でもマウスカーソルを漫画のコマに合わせることでページをめくっていくというデジタルコミックは、新しい視点でのアートでおもしろかったですよ。今まではどちらかというとアナログチックだった漫画の世界も、これからはデジタルチックな新しい世界へと突入するのかも知れませんね。中々興味深いことです。しかし、こうして見るとアートって「ホント何でもあり」って感じで、なんだか勇気がわいちゃいます。今年もいろんな芸術展にせっせと足を運びたいと思っています。今年はどんな素敵なアートに出会えるのかしら!!

話しは変わって、昨年から引き続き今年もシリーズ化する「日石三菱」のラジオＣＭの話。皆さんはもう耳にしましたか？　私はそのＣＭで〝タマコ〟という役を演じています。このタマコちゃんは日石三菱のＳＳを舞台に、恋をしたり失恋したり、そしてときには１人旅に出たりと、涙あり笑いありの90秒ＣＭです。ちなみにどこの局で聞けるかというと、ニッポン放送の日曜日、10:30頃。ＦＭ横浜の日曜日、22:00〜23:00。ＦＭ802の日曜日、16:00〜16:45の以上３局で聞くことができます。さぁ、これからの〝タマコ〟が誰と出会いどんなふうに成長していくのか、乞うご期待！　是非オンエアチェックしてねっ!!

さて、今回のゲームレポートは『ロビット・モン・ジャ』の第３弾。「あやしい教会」では空中に浮かんでいるオバケたちを退治するんだけど、あまりのカワイさにちょっと躊躇。そうしたらパッと消えちゃったりしてさっ。また、教会の宝箱からドットカードをゲット。ときにはお金をゲットしたりとなんだかお得な気分です。それにしてもすべてのミッションをクリアするにはもう少し時間がかかりそう……３段ジャンプでファイトですなぁ。今年も楽しいゲームレポートをお楽しみに!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る
西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下近況 暇さえあれば「ＧＴ２」をやりまくっているせいで、通勤時にもついついロードスターのタイヤを鳴らしながらカーブを曲がったりしてしまいがち。捕まるのはイヤだけど。

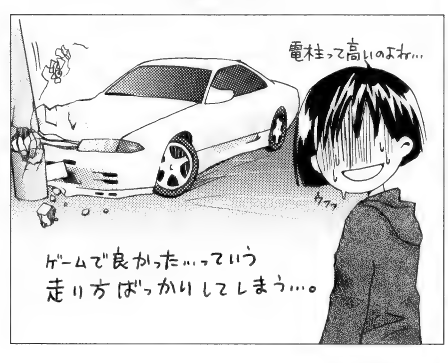
★待望の『ＧＴ2』ついに発売!!

前作『グランツーリスモ』は２年近く前にＤＰＳ編集部を離れて渡米する決心をした頃にちょうど担当したタイトルでした。最後の担当ゲームだし、個人的にも相当やり込んだせいで特別な想いがありました。発売後は大ヒットを記録し、すぐに続編の発売も決まって、編集部の関係者とは、『２』の発売時には私が来日して座談会をやろうというようなことを話した覚えがあります。もちろんそのときには、できたらいいねくらいの気持ちだったのですが、西暦2000年の始まり前後にそれが実現しそうな雰囲気になってきました。『２』についての詳しくは、その座談会に譲ろうかと思ったのですが、よく考えたら、記事になるかどうかもわからないので、ここで簡単に感想を書いてみましょう。なにしろ、入手してからまだ10日くらいで、それほどやり込んでいないので、今後もいろんな発見があるかもしれませんがご容赦を。

いい方から行くと、車種がすごく増えたとか、コースが増えたとかというボリュームの増大がありますね。ＣＤ２枚組だし。コースはバリエーションも多いし、ダートレースという新しい要素も加わったし、単純にうれしいです。しかし、車は増えたせいで逆になぜあのメーカーが入っていないとか、なぜあの車種が入っていないとかのバランスの悪さが目立つ気もします。ポルシェ、フェラーリ、ランボルギーニなんかと、ＢＭＷのＭシリーズ、Ｚ３なんかを入れて、かつちょこちょこと目立つ不満点を直したものを完全版として１年後くらいに出してくれないですかね。まあポルシェとかは『ＧＴ2000』に入れて目玉にするという考え方もありますけど。

上にも書きましたが、実はいろいろと不満点が目立つデキでもあります。メニューにあっても実際はセーブできないマシンセッティングや、コースレコードが表示されないとか、なぜか削除されたエントリーリストとか、いろいろとあります。また、レース後に強制的にリプレイがスタートする仕様はプログラム上の理由のように見えますが、最初の頃はかなり苛立ちます。しかし、そのうち指が勝手にキャンセルするようになるので、気にならなくなってきます（これでいいのか？）。

しかし、欠点を補って余りある魅力があるので、ついつい睡眠を削ってでもプレイし続けてしまうのですね。アメリカ版もほぼ同時進行で開発していたらしく、この年末に発売予定というので反響に注目しています。



イラスト／山師

電撃コラムス

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール　フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★「ゲーム新世紀を迎えて」

皆さん、あけましておめでとうございます。こうして新しい千年紀の始まりを皆さんと一緒に迎えられたことを、とても嬉しく思っています。

2000年になったといっても、なにも特別の変化があるワケではありません。カレンダーの数字がきりのよい並びになった、というだけのことです。しかし、同じカレンダーを使用している全世界の人々と同じ感動を共有できたということは、とても価値のあるすばらしいことだったと思います。

昨年までは不況だなんだと、あまりに暗い話題が多かったですし、世界的に「一千年代の終わり」という閉塞感がありました。「ノストラダムスが余計なことというから心配したじゃあないか」と、今頃になって怒っている人もいるようです。

ようやく今年からは気分一新で、「明るい未来」への新たなるスタートの年となることを誰もが期待しています。こうした人が望む心、念じるという力はとても大きな力を持っています。みんなで「これから明るい新しい時代だぞ」と信じて進むことが何より大切で、そうすれば必ず実現するでしょう。

さて、今年はゲーム業界にとっても「新しい世紀の始まり」ですね。ＰＳ２が発売になることによって、現在の勢力図は大きく書き直されることになります。ハードの普及台数の割合といった勢力図だけでなく、ゲームのスタイルそのものも大きく変化することになるでしょう。

今回からはＰＳ２をはじめとした新しい技術が、ゲームにどのような変化をもたらすのかを中心にお話ししましょう。まず、ＤＶＤからいきましょう。

このＤＶＤ、最近とても話題になっているワリにはその実態があまり理解されていないようです。まずＤＶＤは「デジタル・ビデオ・ディスク」の略称ではないというと、たいがいの人はビックリします。正確には「Digital Versatile Disk」の略称で、「デジタル・バーサタイル・ディスク」と読みます。バーサタイルとは「万能」を意味し、「デジタル万能ディスク」といったところですね。ＤＶＤというのは規格のベースとなる部分の総称であって、これが映像用、パソコン用といったぐあいに枝分かれしています。ですから映像用のものは「ＤＶＤ－Video」というのが正式な表記になります。

話がちょっとそれますが、ＤＶＤというと映像用のイメージが強いのと、「ビデオディスク」という語感がピッタリなので、業界の人でも思い違いをしている人がたくさんいます。このコラムを書くのに英文のつづりに自信がなかったので、『現代用語の基礎知識』（1998年度版）をはじめ、手近にあった何冊かの参考になりそうな書籍を調べたのですが、すべて「デジタル・ビデオ・ディスクの略」となっていました。

さすがに専門書とインターネットの専門サイトでは正確な表記になっていましたが、このまま通称になってしまうかもしれません。でも、このコラムを読んだ皆さんは、友だちにちょっと自慢できるネタが増えましたね。

話を戻しましょう。ＤＶＤの規格の中で、パソコン等のデータを読み出し専用で記録しているのが「DVD-Rom」です。「CD-Rom」というのと同じですね。ここでＤＶＤがＣＤと違うポイントはデータの入る量＝容量がうんと大きくなったことと、その容量がフォーマットによって異なるという点でしょう。

ＣＤの容量は650MB（メガバイト）でしたが、ＤＶＤはフォーマットの違いによって、4.7ＧＢ（ギガバイト＝ＭＢの1024倍）から最大で13.2ＧＢもの容量があります。一番小さいフォーマットでも現在のＣＤの約７倍もの容量があるワケです。

もし『ＦＦⅧ』と同じクオリティのゲームを作ったら、７枚組分の超大作が入るということですね。まあ、容量とゲームのおもしろさはイコールではありませんが、ゲームの広さ、奥行きといった部分の可能性が大きく広がることはたしかです。

また、これまでにない高画質の動画が利用できるというのも大きなポイントの１つでしょう。以前のゲーム機でもビデオＣＤといった動画を扱えるものがありましたが、画質の問題や、ゲームの一部として扱うのに問題点が多かったりして、これといった作品が世に出ないまま終わってしまいました。

DVD-Videoの画質は、一般的な家庭用のテレビで見るには十分なクオリティを持っていますので、よりリアルな、迫力のあるゲームをぜひ開発してほしいですね。ホラーやサスペンス系のアドベンチャーゲームなんか、すごいのを期待しています。

ＰＳ２はグラフィックの演算能力が大変高性能なので、ＣＧ（コンピューターグラフィックス）も高品位なものがリアルタイムで演算処理が可能です。『パラサイト・イヴ』などのムービーシーンで使用されているような高品位のＣＧでゲームがプレイできるようになりますから、これとDVD-Videoの映像とを組み合わせたりという複合技も期待大です。

まあ、実際にはゲームのプログラムそのものも大きな容量を必要とするようになるでしょうから、ゲームのボリュームがそのまま大きくはならないでしょうが、ここでちょっとお話しした内容だけでも大きな変化となることはご理解いただけたと思います。

■次号からは新しい入出力の規格のことや、それによってゲームがどういう可能性を持つかをお話ししていきましょう。



イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）



まんが／岩瀬さとみ

おしょーがつでーす。というか、なんとなくいい感じです。やっぱり2000なんていうキリのいい数字は気持ちいいね！　コレ本当。今年流行の子供の名前も二千とかになるのかなぁ？

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、そろそろ止めようかな……宣伝。と心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。

奴隷のDORE'Sど

2001年にあまりにしつこい勧誘には強制送還の魔法の使用が認められて、今年で5年。オレのような雑誌勧誘員には、年々仕事がしにくくなってきていた。雑誌勧誘員とは、雑誌の素晴らしい点をアピールし、買ってくれるようにお願いする仕事だ。オレが担当しているのは電撃プレイステーション、略してDPSだ。「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック！　確かに文字は小さいですが、じっくり読めばとってもいい気持ちになれますよ！　奥さん」なんていうマシンガントークで若妻のハートをバッチリキャッチしてしまうのだ。が……最近は勧誘員てだけで、スグに飛ばされる。こないだは気がついたら香港だったしなぁ。

今年イロイロガンバル人。ファイトですよ。気合い入れましょう！

あけまして！「おめでとう」にするのは貴方次第。他人にはどうすることもできない思いってやつは、自分を動かすタメの動力源ですから。ファイトなのです！

▲大分県　白犬さん：根性ないのはみんな一緒ですよ。ないなりにファイトです。少しずつ行きましょ。



▲神奈川県　緋冴久遠さん：明けました！今年もよろしくお願いします。



▲大阪府　わたなべつとむさん：お金の問題は……難しいですよね。買えないモノは買えませんし。



▲京都府　ポリエステルさん：ソレくらい歌わないと覚えられませんからね。笑。



▲千葉県　彩軌彼方さん：慣れてしまえばかなり楽しいですよ。コンボとか決まると特に。





▲宮城県　トモさん：そういう親しき中にも礼儀ありってヤツは大事ですよね。



▲千葉県　ちょんまげ堂さん：勉強もガンバって下さい。やるときはやる！　のが大事ですよ。



▲東京都　RATAさん&葵龍ひなきさん：そうですね。続編をちゃんとプレイしたいですよね。



▲東京都　猫魚司さん：ヤリ込みがいがありますよね。プレイヤー次第でイロイロと変わりますし。



▲栃木県　ぐなぐなさん：キャラによってリアクションが全然違いますからね。



▲奈良県　のんびり美和さん：素晴らしいデキですしね。DC版もかなりいいですけど。



▲栃木県　朔真かいりさん：今年の風邪は痛いですよね。長引きますし。年々強烈になってます？



▲千葉県　喜多川セイさん：怖いポイントを見つけるのが難しいですけどね。良くできてますし。





▲大阪府　鯖田ユキさん：各キャラカワイイですよね。前作よりも取っつきやすいです。特にこの2人は個性的なのに好感度高いです。



▲群馬県　篠原弘さん：英雄戦記物なノリでカッコイイですよね。巻き込み方が上手いです。



▲栃木県　すりめさん：凄いですよね。なんでシャワーシーンなんでしょ？　「サイコ」とか？



▲三重県　如月あきらさん：もう少し敵サイドの説明があっても良かったんですけどねぇ。



▲静岡県　瀧上アサオさん：ちょっとうらやましいですよね。二千年に20歳。まあでも二千年は平等ですから。ね。

▲埼玉県　山吹日和さん：バイトしないとですよね。ゲームはお金がかかりますし。



▲三重県　如月あきらさん：もっと危ない人かと思ったんですけど、結構いいヤツでしたよね。



▲新潟県　うめ子さん：やりたいことが無いならソレを探すタメにベストを尽くしましょう。大事。



▲福岡県　望月きりかさん：ソコからですよ。ソコから始まります。とりあえず始めてみるのが○。

「大学4年生の私は99年夏の終わり頃までリクルートスーツを着て就職活動に走り回っていました。不景気で就職難の中、採用側の企業は本当に偉そうで不愉快なヤツラの集まりでした。説明会でも随分ぞんざいなモノで驚きましたが、面接では「家を継ぐのはお兄さんだと決まっているのか？」「両親の夫婦仲はどうか」「父親の勤める会社の規模とその中での父の立場（地位）はどれくらいか」といったコト（その他にもイロイロ）を聞かれました。相手を怒らせて反応を見るとか言いますけど、そんなに不愉快な思いをさせなくても……。毎回面接の後はへこみました。そして私は負け犬。プータロー決定」

山口県　霧海あおこさん：

長期化する不景気のせいでかなり就職難なのは確かです。働きたくて働きたくてって人の方が求人数よりも多いのも事実。そのため、様々な質問からその人の人間像を浮かび上がらせようとしているのが最近の就職試験のようです。ハガキからは詳しく判りませんが、その質問口調までぞんざいだったんでしょうか？　多分……そうですよね。こういうのは言われる口調なんかでもスゴク変わりますから。「オタクはなに？　両親の仲いいの？」って聞かれるのと、「貴方の家庭環境について詳しく教えて下さい」と言われるのでは、感じがまったく違うワケですし。現状では雇用者側は「選べる」立場なのですから、極論してしまえば「ニコニコ笑っていい感じで面接して、合否についてはシビアに判断」できるワケです。なのにワザワザ敵を作るような高慢な態度を取ってしまう。日本社会の伝統なのかもしれませんが、弱い者には強いんですよね。ムダに。さて、そんなふざけた目にあったにも関わらず、プータローな霧海さんが今回の体験から得たモノは。きっと吐きそうなくらいの嫌悪感を押しつぶす度胸とか、愛想笑いとかイロイロあったでしょうけど、一番は「自分はそういう人間にならない」というコトだと思います。さらに言えば、愛想笑いではなく、面接者のコトをキチンと考えて合否の判断をする面接官になれる様な人になる。なる努力をする。自分と同じ様な気持ちを感じさせちゃいけないですよ。貴方1人が頑張った所で、そういう体質的なモノは変わらないのかもしれません。でも、ソレで終わりにしてしまったら、まさにハイ、ソレまでなのです。イロイロな人がいます。実際、どんなに年を取っていても尊敬できない人もいます。そして、そういうイヤな人の方が目立ってしまうのも確かです。でもカッコイイ人もいます。確実にいます。カッコイイ人を絶やしちゃマズイと思うのです。どうでしょう？

ロボコン0点な人

ミレニアム

一カ月ぶりに買ったゲームは『パラサイト・イヴ2』なのです。（ほ）

そう何度も何度も「今回はゲームしませんでした」とか言いながら、テキトーなこと書いてごまかすことはできません。仕方ないのでゲームを買いました。ここのネームだってギャラ出ているんだから、それで毎月最低1本のゲームを買って、レビューをしていこうと思います。んで、今月買ったの『パラサイト・イヴ2』（以下、『PE2』）です。もともと、ゲームを買わずに編集部で貰おう計画に含まれていたのですが、『PE2』担当編集のM氏に頼んだら、やんわりと断られてしまいました。仕事に関わらないのにタダでよこせというのはさすがに虫のいい要求だったようです。悔しいので『PE2』とは何の関係もない編集のチギー（仮名）によこせと頼んだら、あっさり却下されました。貧乏なライターのほんの些細な願い事も聞いてくれないとは、まったく見下げ果てた○○編集だな!!　と、いうことはまぁどうでもいいとして『PE2』です。が、下らないことを書いているうちに文字が尽きた。よってノドのネームに続くのです。

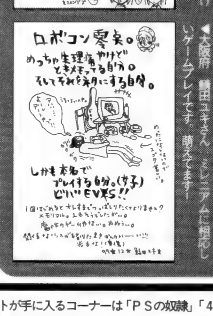
ちゅーか……余ってるけど。これはどういうコト？　ねえ。行数間違えた？（魔）



▲栃木県　佐芦原ひろあさん：どっちも大事なんですけどねぇ。キノコも訓練も。



▲東京都　松本あけりさん：かなり笑えますけど、ついつい使っちゃうんでしょうね。



▲大阪府　鯖田ユキさん：ミレニアムに相応しいゲームプレイです。萌えてます！

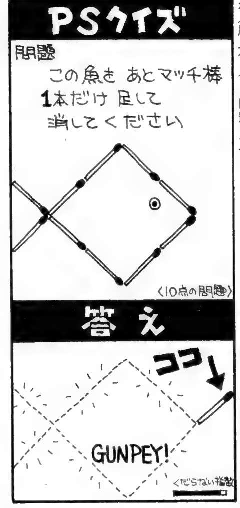
べるとまったく同じなので。個人的には、前作のような「方向キーを入れた方向に移動」の方が、感覚的に分かりやすいんだけど。戦闘がリアルタイムでアクション優先となった以上、仕方ないことですかね。それでも、およそ3～4日で終わってしまった。セーブの時間を見ると10時間満たない。かなり短いですね。まぁ、実際はその倍くらいの時間かかっている（死んで無駄にしている）んだけど。2度目はあまりやる気が起きない……かなぁ。ちょっと2周目始めたらドライフィールドの夜まで一瞬でしたよ。さすがに戦闘にも馴れ、これから本番ってとこか。ベストエンディングまだ見てないので遊ぶつもりではいますけどね。あと、語り尽くされた感はあるけど、シャワーシーンのムービーはスゴイですね。素直に驚いた。ほかは……普通かなぁ。終わらせた達成感がないのは、ベストエンディングを見てないからだろうか。ストーリーも、なんかよく分からなかった。なんせ死んでばかりいたもんで。2周目したなら次号でもまた。（ほ）

短く感じるのはなぜだろう？　仕様は『バイオ』と変わらないのに。（魔）

奴隷のDORE'Sど

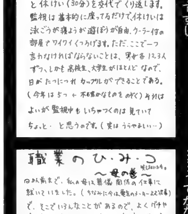
「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号から心機一転してます。ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指してます（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

まんが／風上旬（いい問題です）

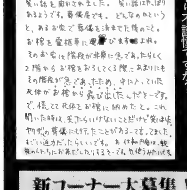


各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。
「プリクラQ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！
「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。
「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なＤＰＳライターになれる！　かもしれなかったり。



◀大阪府　やあやさん：羨ましいですねえ。趣味も合ってそうですし。



◀兵庫県　瀬戸狼さん：まるでドリフの様な……ってかなり不謹慎ですか？

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもＯＫです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。



◀秋田県　河馬さん：寝ている間にプレゼントは嬉しいですよね。たまりません。



◀香川県　ＮＯＡＨさん：セッションは楽しいですよね。簡易バンドって感じで。



◀大阪府　秋月枯都さん：『ロマサガ』シリーズ欲しいですよね。本当に。



◀静岡県　えんぜるまのさん：なんちゅーか大変そうです。悔やまれますよね。もう1回？



◀富山県　チハルさん：コレが毎日ってヤツなんですかねぇ？　進んでますよね。イロイロ。



◀山口県　笹倉たかせさん：お金はどうにかするしかないでしょう。ねぇ。



◀千葉県　坂埼柚さん：主人公に女の子がいるといいですよね。感情移入できますし。



◀大阪府　飛鷹みさぎさん：マルチＥＤはプレイヤー次第ですしね。救いありますよね。



◀大阪府　草原風奏さん：大人気ですよね。裏表ないですしね。



▲秋田県　天野雪那さん：笑。やり込むほどに愛が湧いてくるモノですよね。そういうゲームは珍しいですし。

▲東京都　真紅宝珠さん：ユフィのお年玉はマテリア。まあ、珠ですからね。なんていうか。宝珠とか言われてそうですし。ギャグで珠を落として、「落とし珠」！



◀福島県　水晶丸さん：『アーク』だけど、アークじゃない。なんていうか……ねぇ。



◀千葉県　コン・チャイ子さん：女の子の冷え性は大変ですからね。イロイロ辛くなりますし。



◀岡山県　速水由花さん：大丈夫ですよ。きっと受験後ですよ。きっと……。



◀福岡県　Ａｋｉｎｏさん：すごい夢ですねぇ。重いんでしょうか？



◀東京都　夜上喜孝さん：妙にトレーナーが似合う娘っていますよね。

ギャルとゲームとなみだとちくび

あけましておめでとうございます。今年の目標というか、やりたいことを考えて見たところ、ほとんど去年と一緒だったので割愛させていただきます。進歩なし夫。（中）

ついにビデオデッキを買いました。これで長い間放置されていた、「あずきちゃん」のビデオ全巻もやっと見られるっ！

買うきっかけだけど、これが突然でね。NHKスペシャル「映像の世紀」全11回を再放送するって聞いたからさあ大変。「映像の世紀」っていうのは、20世紀の記録映像から歴史や風俗を検証する番組ね。昔見て気に入ってたのよ。で、それを知ってから銀行で現金を下ろし、家電量販店を探し、店頭で品定めして自宅に持ちかえってセット。ここまで２時間足らず！　それにしても、買おう買おうと思いつつ過ぎていた年月は？「これを逃すと二度と手に入らない」という思いにかられるといかに弱いか、あらためて実証。とはいえ、程度の差があるけど、モノを買うのには〝きっかけ〟ってあるよね。たとえば俺の場合、ＰＣ88シリーズを買った理由は『三國志』がやりたい！　だったなぁ。ＰＣ98は『プリンセスメーカー』、Ｎ64は『実況パワフルプロ野球４』、そしてＰＳは『リッジレーサー』。ＰＣＥは『モンスターメーカー』と『スペースファンタジーゾーン』だったけど、発売日が延び延びになったあげく結局買わなかったっけ。その点では、３月４日発売のＰＳ２にはまだ「やりたい！」と思うソフトが見つかってないんだよね。俺の心を動かす１本よ、早く出て来い！

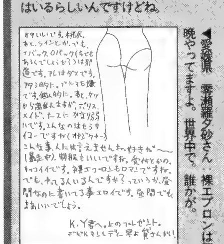




▲京都府　刃霧海さん：少ないですよね。だって見たことないですもん。いることはいるらしいんですけどね。

▲福島県　ユズコさん：カッコイイですよね。笑う女豹。究極のお母さんですよね。戦闘までできるし。





◀愛媛県　零瀬羅夕紗さん：裸エプロンは毎晩やってますよ。世界中で。誰かが。



◀愛知県　みずいろの翼さん：ギリギリの瞬間がいいですよね。微妙です。



◀新潟県　とりさん：サラシは似合いそうですね。確かに。全員サラシ。



◀大阪府　ＭＩＲＹＯＮさん：開けてくれるのを待ってる時間っていうのもちょっといいですよね。



◀大阪府　高野涼記さん：エイリアンシリーズ……続編出ないんですかねぇ。待ってる人も多いと思うんですけど。



◀群馬県　リジュさん：そうですね、笑わないですよね。もっとニヤニヤしていても（笑）。



▲沖縄県　金城良さん：ちょっと操作性に難はありそうですけどね。

あるよね、キッカケ。オレがＰＣ98買ったのは『ザナドゥ』。（魔）

（ロボコン０点からの続き）『ＰＥ２』ですが、結論からいうと既にクリアしました。で、どうだったかと言うと、なんかどうコメントしていいかよく分からないです。基本的なゲームシステムが『バイオ』形式のＡＶＧになってしまい、アクション性が高くなったのは個人的に辛かった。動きが速い分、『バイオ』よりも難しかったです。敵との戦闘で死ぬことが多かった。『バイオ３』よりもよく死んだのではないだろうか。とくに馬。狭い場所で出てくると、何もできずに終わってしまうことがしばしばあったんですけど。あと、中ボス戦では最低５〜６回は死んでましたね。こんなに難しくする必要あったんですかね。もうアクション苦手な人は視野に入ってないと思われるほどでした。ま、自分がアクションが得意ではないということもありますけどね。せめて経験値によるレベルアップは残して欲しかったです。アクションが苦手な人へのフォローとして。操作形態に関しては、まったく違和感がなかった。前作と比べるとまったく異なってるんだけど、『バイオ』と比

俺が悔しいと思うとき。ビデオの予約録画をしておいたけど、チャンネルを間違えて見たくもない番組が録画されていたとき（なんで「知ってるつもり」が入ってんだよー）。家でゲームをしていて、ブレーカーがバチャンッと落ちたとき（あぁーっ！　セーブしてねーぞ）。マンガの最新刊が出てたので買ってみたら、もうすでに買ってあったものだったとき（２カ月も経ってんだから、〝最新刊〟のオビぐらいはずしやがれ、本屋の親父！）。〝うま煮そば〟を頼んだのに、〝うま煮焼きそば〟が出てきたとき（注文ぐらい、ちゃんと聞け！　バイトだからって容赦せんぞ!!）。自販機でコーヒーを買うとき、小銭が120円しかないのに、10円玉の１枚がふちのギザギザなやつだったとき（ギザッてんじゃねえ！）。以上です。（ぴ）



まんが／田中まさし（すぐいなくなるのは一緒ですけど）・イラスト／NDO

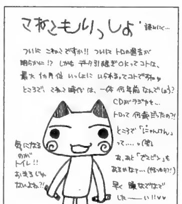
ランキング発表

455：トモ
380：鯖田ユキ
350：樹宮匡平
325：くめた夏緒
280：楓来らみー
275：NeNe
250：小見幸子、ＲＡＴＡ
240：宮崎あさみ
235：いちがやまみ、仙蛙
225：白河風華
220：秋山たつみ、ねこ香織
　：藤崎尚、ポリエステル
215：雨宮五月、吉四六
　：民てる戸、ヒウラムト
210：如月二月、布施唯華
205：英桃
195：佐戸原ひろあ
190：彩軌彼方
185：あゆ、長尾叶矢
　：松本あけり
180：喜多川セイ

●175：伸縮自在のもやし、●170：樹村Ｓ、昭直利、東本夕夜、水月ユーリ、●165：朝月、CUSTOM、亀道楽、小島要、藤苺らえる、蘭丸、●160：Ｈ・制作所、風天、●155：せんづき千春、水上陽平、●150：今村カオル、名古屋の妹、のぶすけ、●145：ばらスィー、南さつき、●140：あずまことね、祥人、すだこ、TOMY、山吹日和、●135：リジュ、●130：小島菜こぐみ、田中将司、●125：秋月枯都、日野晴火、藤真日雨露、李桃餅、●120：朝影礼都、葛城ヒナユキ、ごぢうり、さわだ愛、瀧上アサオ、ふぐ茶、松崎央実、柳けふ、●115：朝凪尺花、天野雪那、綾千、サハライワリ、朱見珠、火鳥ユウコ、ひろたかまつこ、ユズコ、●110：彩秘、菊地弥、白河勇魚、水鶏、チハル、鶏肉、乃亜、ふむな、まさよし、四上ハルオ、●105：いちご、楓橋弥月、十々夜、マルガリータ、森ノ夜鷹、ゆず21号、●100：SATOMI、白犬、ののき、のみねこ、まりやまね、水柾珠呂、来生侑花、●95：ぐなぐな、スティーブン、ぞう、ねぎぬた、水都花鈴、●90：亜葵、哀原斑、片北のん、茅瀬サツキ、吉良、琴平日生、笹倉たかせ、スっちょん、貴音しゆり、NAKO、虹色七星、藤本明斗、輪廻☆85ポイントは16人でした。



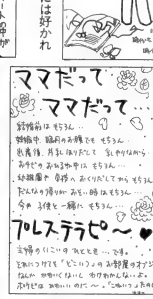
◀香川県　Ｈ・制作所さん：男性読者には好かれてますよ。絶対。笑。大丈夫。


◀静岡県　南さつきさん：どうしたらあんなウサギになるか知りたいですよね。



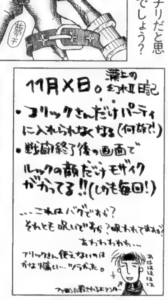
◀埼玉県　夢乎さん：多人数ならバッチリだと思うんですけど。１人プレイはどうなんでしょう？


▲栃木県　鳩サブレさん：たまにいいこと言うんですよね。本当に。グッと来ます。



▲京都府　ナオコさん：奥様プレイヤー多いですからね。最近は。ゴーゴーです。


▲神奈川県　径盗Ｓさん：犬くんは……寝てますね。眠かったのでしょうか？



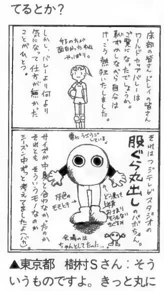
▲静岡県　瀧上アサオさん：なんででしょうねぇ。呪われてるとか？


▲大阪府　空月おみさん：ありがとうございます。地道な広報活動。ぺこり。

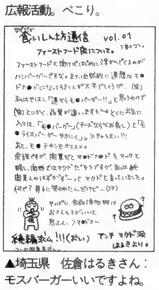

▲富山県　ふむなさん：はぁ。やめて欲しいですよね。その手のヤツは。



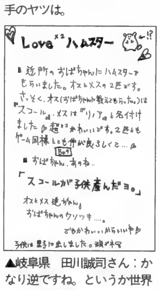
▲富山県　桃夜ちょこさん：ベタベタですねぇ。かなり。なるほど。



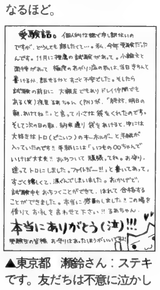
▲東京都　樹村Ｓさん：そういうものですよ。きっと丸に足。生き物として変ですけど。



▲埼玉県　佐倉はるきさん：モスバーガーいいですよね。作りたてですし。



▲岐阜県　田川誠司さん：かなり逆ですね。というか世界ビックリ情報。



▲東京都　瀬鈴さん：ステキです。友だちは不意に泣かしてくれますよね。



▲宮城県　すがはらたけふさん：というよりもザ・ワールドくんステキです。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは１月16日消印有効。イメージイラストも募集中！

●獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この３人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア王国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれることになった（確定）。

「ちぇ……じゃあ、王都でくるつもりかな？」

「そうだと思います。彼らの最も得意な舞台、宮中での暗殺に切り替えたに違いありません。同じ死ぬのなら今も、半年後もそう大差ないワケですし」

キューはしれっと言うが……どう考えても宮中での戦いはこちらに不利な要素が多すぎる。皇太子を守るにしても、ボクラはその役を任されることはないだろう。ハレア村から飛ばした鳩が、ティアポリスに「護衛聖騎士隊壊滅」の情報を伝えていれば、多分……そろそろ交代の聖騎士団部隊が合流するはずだ。彼らにしてみれば仲間を殺され、見も知らずの一介の冒険者が皇太子を警護しているという現実は屈辱以外のナニモノでもないだろう。組織が古くなればなるほど、面子を気にするモノだ。

案の定、その日の昼にはボクラの獣車を聖騎士隊が囲んだ。が……どう見ても迎えに来たという雰囲気ではない。

「キサマらだな！　皇太子の名を騙った上に我らが騎士団の部隊が壊滅したなどとほざいている輩は！」

「……は？　なんだって？」

この隊の隊長らしき人物が馬上から叫ぶ。その目は……どう見ても真剣だ。

「ここはひとまず、やり過ごしましょう。皇太子、本当に戦うのですね？」

シズハがここ何日かでやっと打ち解け始めていた皇太子の目を見る。

コクン……頷く皇太子。

「ラムダス殿……お願いします。私は息の根を止める術しか知りませんので」

シズハがボクの座っていた従者席で手綱を取る。

福島県　フットチーネさん：



◀滋賀県　民てる戸さん：陰謀渦巻く王宮へ……舞台は移り変わりそうです。

ハードの神様の犬Σ

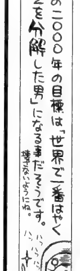
明けましておめでとうございます。今はまだ年が明けていませんが、おめでとうございます。毎年、年末になると思うのですが、原稿書きと出版までのタイムラグってチョット気になりますね（苦笑）。今が何日かは明かせませんが、ヒントを差し上げましょう。ズバリ！「ぱあれしふぉん」のトークショウ前日です（謎）。わからなくて普通、わかった人は３月４日にオレがＰＳ２を手渡しに参ります（笑）。（犬）

というのはウソですが、ゲームとはまったく関係ありません。マイナーなお笑い？　アニメ系？　芸能人？　う～ん、どれにも当てはまらないんですよね。「ぱあれしふぉん」が気になる人は、あの手この手でチェキしてください。正体を知った瞬間、脱力すること受け合いです（苦笑）。たぶん「なぜ！」とか「犬くん、見損なったよ」とか、そんな声が聞こえてきそう？　まぁ、ネットで知り合った方と「行こうぜ！」「うぉー！」という二つ返事で決まったことですから、このトークショウが面白いのかヘボいのかは謎です。んも～ドキドキっすよ（笑）。オレが『ときめきメモリアル』って感じやね。いや、ほんと。90年代最後のイベントがイイ思い出になるか否かはこれ次第？　ちょっいとイヤな博打ですが、正直なところ満更ではなかったりして（苦笑）。ということで、今年も皆さんにとって良い年でありますように！

★ヒストリー・オブ・199Ｘ～ＰＡＲＴ１～★



世紀末は今年ですが、過ぎ去った90年代のゲームたち（ココの都合上ハードメイン）で振り返ってみようかな～というわけで、またまた秋葉原に出現したPia☆キャロレストランで原稿を書いてます（ウソっすよ）。いや～、ジュースもケーキも高いね、ココは（苦笑）。さてさて、1990年といえば、自分がこの業界に足を踏み入れて１年経った頃でした。その頃の自分はまだアルバイトでしたが、ファミコンが健在で、任天堂の独占市場にＰＣエンジンが割り込み、セガはメガドライブで攻勢をかけてきた頃でした。それに対して任天堂がＳＦＣを発表して対抗してきたわけですが、実際に発売されたのは１年後の1991年です（たしか）。「この頃のゲーム機に何ビットＣＰＵが搭載されていたか」とか「グラフィックス能力がうんぬん」という以前に、基本的なアーキテクチャはバックグラウンドとスプライトの重ね合わせによるラインバッファ表示をしていたんですねぇ。「スプライトが１画面中◯個、横に◯表示可能」という、今では信じられないほどチープな処理をしていました。だって、ラインバッファですよ！テレビのラスター表示に合わせて横方向（実際には数ライン）分の表示バッファしかなかったので、ラインバッファへ転送しきれないデータは欠けたりドロップするんです（スプライトがその例）。安価にフレームバッファを搭載するほど、メモリの高集積化ができなかった時代ですから仕方がないんですけど、チラつくスプライトを見ながらゲームをやることは日常茶飯事、当然のことだったんですよ。ＰＳやサターンあたりからＴＶゲームに熱中した人（今の小中学生）には「昔ね、日本はアメリカと戦争していたんだよ」と言われるくらいシックリこない感覚かもしれません。もちろん「ポリゴン」の〝ポ〟の字すらコンシューマには無縁な時代でした。ポリゴンという思想自体は、ちょうどファミコンが発売された時代にシリコングラフィックス社がワークステーションで実用化していたのですが、今思うとこんな偶然すら奇妙に思えて仕方がありませんね。まさかそれから数年後に、ＰＳとサターンというゲーム機が登場し、ハードウエアでジオメトリ処理できるようになるなどと、誰が予想できたか……。　つづく



確かに凄いよね。その歴史の速さは。ビックリ。（魔）

●宮川ハム彦、真剣です！●

最近、（ゴ）さんにすすめられ「空手バカ一代」を買って熟読。見事にハマりました。昔自分が空手をやっていたときの事までもちょっと思い出しちゃいましたさ。それにしても、何度読んでも楽しすぎ。で、読んでいて思ったんですが、つのだじろう氏の描くマス大山先生が誰かに似ているんです。ポエーっと考えること数秒。判明しました。ＤＰＳ編集部、渡部編集長に似ているですよ。何処がって言われたらよくわからないのですが、なんとなくです。スイマセン編集長…。（ハ）

先日の早朝、自宅に帰って布団に潜ると、なんだかベットのマットに沈んでいくような不思議な体験をしました。最近ちょっと気持ちがダウン気味だったしなぁ、精神的にちょっとやばいのかしら、薬も飲んでいるしなぁ……なんて離れていく暗い天井を見ながら悲しい気持ちになっていると、ホントに落ちていました。15年間愛用していたベットの木組み部分が腐っていたらしく、ズンズンメリメリしなっていって、最後にはコキャっと落ちたんです。おかげで朝も早よから日曜大工をやる羽目に。なんとか直したんですが、近々買わないとね。１月最初の給料で、念願のマッサージ椅子を買おうと密かに計画していたんですが……編集長からの天誅か？

似てるかナァ……そうかなぁ？（魔）

て話もあるが）。最初のターゲットは「ガンダムW」モノと「第08小隊」モノ。「ガンダムW」モノはかなり今更な感じ。なんか、ものすごい大昔のデザインって感じがする。そんなに昔ってワケでもないのに、めっちゃ古く感じるのはなぜだろう。まぁ、いいか。「08小隊」はOVA自体、４話くらいで見るのやめたからなぁ。あまり思い入れないけどデザインは古臭く思えない。ほとんどただのガンダムなのに。何の変哲もないザクなのに。一年戦争時代のMSがよくできているってことなんだろうか。時間があれば、「ゴッドガンダム」とか「V2アサルトガンダム」とか、ピンポイントで持っているものを片付けていこう。そう言えば昔、ガンプラが正真正銘のブームだった頃、指でぶちぶちパーツをもぎ取りながら、説明書も読まず適当に作って部品を大量に余らせ、パッケージとは似ても似つかない代物に仕立て上げる天才がクラスにいたことを思い出した。その豪快さを密かにカッコイイと思ってたもんだが、さすがに真似はできない。もったいなくて。（ほ）

前回で大勢のライターさんが書いてあったように、この前久しぶりにプレゼント交換会があったようです。あったよう、というのは、参加していないからです。その時点で大量の原稿を抱えていたのは事実ですが、「今の状況で5000円も出せるか!!」というのがちょっとだけ本音だったのは秘密です。最初の頃は、家にあまり狂ってるガンプラでも包もうかと思ったんだけど、こういうものは箱を眺めているだけで幸せになれる（私だけ？）し、最近は作ることもあるから、なんかもったいないような気がしますね。かわりにすごい物をゲットできればいいんだけど、その保証もないし。でも実際にはガンプラで参加した人もいたらしいですね。次回あれば何か考えよう（金使わない方向で）。（ほ）

……お前編集部に貼ったあった「プレゼント交換会告知」読んでないだろ。秋葉原でソレ用に買ってこなきゃいけないんだよ。家で余ってるモノは却下なの。（魔）

「ツイスターゲームってあるじゃないですか。アレをですねやろうということになりまして。男だけの忘年会で。男6人が四畳半で酒飲んでおでん食べてるってだけでもイヤなのに、さらに肉体と肉体が触れ合うあのゲーム。個人的にはかなりイヤだったのですが、酔っぱらい的には怖いモノ無し状態だったのでアッという間にゲームスタート（スペースも強引にあけた）！　で、ベタベタと汗くさい時間が過ぎ、敗者決定！　×ゲームは……なんと、パンツ一枚で駅前をマラソンしてくるっていう最悪なカードを引いてしまいました。オレが。……涙。走りましたよ。夜とはいえ、まだ21時。さすが都内。駅前は人がいるいる。自然に涙が流れて落ちました。山形から出てきて1年目。貴重な体験でした」東京都　降旗悲憧さん：

前回も書いたかも知れないけど、最近このネームを書く間隔が短く感じる。年くって時間の流れが速く感じるようになったのかなぁ。とくに書くことがないので、大変困ります。ゲームもおもちゃも買わなくなったし、実質無趣味で生活している身には辛いですね。ゲームもおもちゃも、生きる上では別に必要なかったんですね。そのことがよく分かる3カ月間でしたよ。今年、この本が無事発売される頃には多少マシになっていると思うので、なんかイロイロ買いまくっているかも知れませんけど。作りもしないガンプラとか、開けもしないゲームとか、読みもしない小説とか。ガンプラと言えば、最近、以前に買ったガンプラを開けて作ったりし始めました。と、いうのも、箱のままだとかさばるし、ストレートの素組みだけなら、そんなに時間かからないので作っちまえって感じですかね。MGクラスはもとより、今は144分の1でも素組みで十分なくらいよくできているし。そんなワケでどうでも良さそうなものから作り出しました（どうでもいいのなら買うなっ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全数値を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ6文字まで
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト91は「フラークプレスナンバーワン決定戦」です。フラークプレスは大陸一を自負する運輸会社。この会社の誇る運び屋相手に町から町へのスピードで競うのがこの大会です。プラークプレスの運び屋に勝利することができれば巨額の賞金がゲットできます。限定されたコースで行われるこの大会は、基本的に移動用の獣を使用しないのが条件。つまり、自分の足だけが頼りになる素早さ命の戦いなのです。が、だからといって単純に走るだけではなく、戦闘やトラップなど、レースを盛り上げるための様々な仕掛けも用意されています。運び屋の仕事は危険も伴う過酷なモノ。その辺の要素が短い距離に詰まっているワケです。選択は次の３つ。①：様々な罠が……な森のルート。最短距離。②：罠は少なくてもランダムエンカウント率が高そうな遺跡ルート。中距離。③：比較的安全だと思われる街道ルート。長距離。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（134号）発売日の１月28日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど91」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の137号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第134号　１月28日発売号：第129号発表
第135号　２月10日発売号：第131号発表
第137号　２月25日発売号：第132号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど91」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはＡ～Ｓの英数字を書けばＯＫ）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。
Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。
Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
Ｏ：侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは127号募集分の発表



▲大阪府　国文さん：哀愁ある美少女は残酷にやっちゃってもＯＫなのです。すさまじいコンボも笑顔でキメ！



▲愛知県　虹色七星さん：人間にいいように使われちゃうんですよねぇ。多分。人も悪魔になれますから。



まんが／大阪府　鯖田ユキ（いやですよね、アレ。暖かい便座はステキです）・イラスト／六堂秀哉



▲茨城県　小見幸子さん：ありますよね。そういうの。イヤなところで流用されてますから。



▲高知県　サハライワリさん：でもどう考えても孫悟空なんですけどねぇ。いくら思い出の品でも。



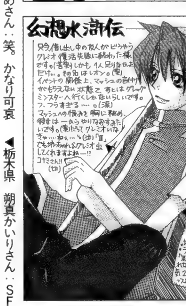
◀大阪府　高野涼記さん：親父同好会（笑）のメンバーはかなり多いとみました。どうでしょう？



◀愛知県　雪見桜さん：ソレも貴方の戦い方なワケです。イケマスよ。きっと。



◀福岡県　河野やまめさん：笑。かなり可哀想な名前の決まり方ですが……判りませんね。



◀山梨県　日向アキラさん：セーブデータは取っておかないとなんですよねぇ……悔やみきれません。



◀滋賀県　ごぢうりさん：しばらく待つのが賢いんでしょうかねぇ？



◀栃木県　朔真かいりさん：ＳＦＣ版移植されませんかねぇ？　バグなしで。



◀栃木県　アキトさん：早く出ませんかねぇ。続編があるのなら。納得いってない人多いですし。



◀愛知県　謡歌さん：目がアレだとかなり楽しそうで危ない人になってしまいます。



◀福岡県　来生侑花さん：『Ⅱ』期待してる人多いですしね。正統派です。



◀神奈川県　鈴乃葵さん：働けど働けど……欲しいモノは無くなりませんよね。



◀東京都　香乃蒼さん：ほかほかご飯ですしっていうか、ワケ判りませんよね。



▲埼玉県　ヒウラムトさん：男同士はあんなモノでしょう。ダメダメです。



◀群馬県　リジュさん：モテモテですよ。いいですよねぇ。憧れちゃいます。できれば分けて欲しいモノです。



◀福岡県　いちがやまみさん：微妙に違うんですねぇ。男子にはわかりにくい違いかもしれません。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもＯＫ。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。笑。なんていうか……駅前で突然ソレを見た人もなんとなくやな感じだったでしょうね。笑。まあ、パンツ履いていたならギリギリですし。風邪ひきそうですけど。走馬燈の様に東京での生活がフラッシュバックしたんでしょうねぇ……。

昔の作品や、ＬＤで売り切れになったものが発売されたりと、世の中ＤＶＤって感じになってきましたね。私はここまで来たらＰＳ２の発売まで待つつもりですが、ボックスは売り切れちゃったりするといやですなぁ。しかし、私的にはあまり人気のなくなった（と、思われる）ＬＤソフトが在庫処分とかで安くなるのを待っているのですが……（笑）。あと、狙い目は中古。ＬＤソフトだと十数枚のディスクに分れているものが、ＤＶＤだと３～４枚になってとてもコンパクト。しかも小さいので場所もとらない。ならば買おうかな……と、いう人たちがＬＤを売れば安く～と、思ってみたり（笑）。ＬＤデッキは（犬）くんに刺激され、かなりいい（高価な）ものを買ってしまったので、もったいないんです（涙）。（う）



まんが／斉藤和衛（でも……ＤＣの発売予定表にはないんですよねぇ……）


◀千葉県　彩軌彼方さん：繋がっている……んですけどね。見えませんね、パッと見ば。


◀大阪府　宮嶋ヒロセさん：多いですか！　いいことです。もっともっといっちゃいましょう！


◀滋賀県　仙蛙さん：カジノで頑張れば、ゲーム中盤までは楽勝なんですけどねぇ。


▲福島県　桜西朔也さん：３Ｄの男もいいヤツいると思いますよ。ダメだって目で見ちゃうとみんなダメになっちゃいますし。

Nights of Knights

クエストナンバー88発表：127号募集分

今回募集のクエスト88はホルズの街の祭りで加護の術を行うための資材の買い出し、探索でした。戦闘中心でない珍しいタイプのクエストのため、各職業が入り乱れるある意味予想のできないすさまじいバトルとなりました。特にラークイエと呼ばれる発火する砂の入手は困難を究めたようです。産地であるラスタン砦にたどり着くには様々な魔術トラップを乗り越えなければいけなかったため、必然的に魔法使い系のキャラが生き残るコトになったのも特徴的でした。

MVP


▶福島県　きょーのさん：結構極端な数値のキャラですが、コレがもう大活躍。罠の解除には素早さも関係しているハズなのに、賢さと幸運で楽勝クリア。参加理由はボケキャラらしいステキな理由なのに……。まあ、今回はいつもと違うタイプのキャラが活躍するだろうなと思ってましたけど……。


◀滋賀県　惣水楓さん：気楽な生活っぽいです。時間があるのっていいですけど……サビシイ？


◀静岡県　南さつきさん：錆びてきてなんていうか……ジャリジャリしますよね。


◀北海道　常磐レイジさん：イカサマはイカンです。ちゃんと勝ちましょう。運いいし。


◀東京都　松崎央実さん：ちょっと怖いですよね。突然、「パパ？」って言われるのは。


◀茨城県　白木桃香さん：耳ガードってやっぱり防具なんですよね。


◀千葉県　さわだ愛さん：そういう目なんですね。眠そうに見られちゃうのはソンですねぇ。


◀福岡県　紺野秀美さん：宇宙戦争に巻き込まれたプリンセス！　地球人好きになりません？


◀高知県　サハライワリさん：15歳で経験無しは確かに不安ですねぇ。イロイロなコトありますし。


◀茨城県　碧原麻紗さん：善かどうかは判りませんけどね。ギルドのクエストは。


◀福岡県　いちがやまみさん：チャンとリスクのある能力は怖いですよね。


◀愛媛県　風天さん：笑。あほうなのですねぇ。顔はいいのに……残念です。


◀北海道　柚月りんさん：存在理由。難しいですが……我思う故に我アリでしょうか？


◀滋賀県　仙蛙さん：ステキです。ある意味幸福者。でも……選択肢はなかったんでしょうね。


◀北海道　朝霧レイさん：彼女の大事なモノは大切にしませんと。ねぇ。


◀茨城県　機巧さん：カッコイイです。武器になりそうな辺りが特に。


◀愛知県　藤崎あすかさん：ものスゴイ勢いの制服です。可愛いですけど。


◀宮城県　蘭丸さん：気にするとイヤになりますからね。四六時中見られてるのは。


◀東京都　藤神カナヤさん：ということは人形使いなのですね。本当は。


◀群馬県　リジュさん：忙しそうです。っていうか気を抜くと一瞬で……。


◀神奈川県　小鳥菜こぐみさん：隠れることでどうにかなるんでしょうか？


◀大阪府　草原風奏さん：杖で性格的なことまでフォローされているのでしょうか？


◀東京都　樹村Sさん：2人しかいないのは寂しいですねぇ。スゴク。


◀滋賀県　民てる戸さん：上手いやり方を知らないだけでしょう。多分。


◀秋田県　鴻坂伊澄さん：自分の作品に惚れちゃうのは天才の宿命でしょう。


◀岡山県　樹宮匡平さん：思いこみって悲しいですよね。運命じゃないワケですし。


◀佐賀県　オメガゼルさん：若い人の無軌道な行動は目に余るモノがあります。


◀愛知県　虹色七星さん：触覚で全部見えちゃってるワケですね。目は違う方を見てても。

最後までわけ判らなかったし投げやりなノリが目立ったけど、オレは買う。プチ子可愛かったから。でも限定のシッポ（ふにふに）付き画集は買わなかったなぁ。五千円もするし。編集部では5人くらい買ってたけど。あとは……「もう少し運動をする」：運動。今の課題。ボディブレードである程度筋肉は戻ってきたモノの、持久力とか、瞬発力は圧倒的に衰えている。まあ、もう年なんだからしょうがないけど、多分……既に肉体は50歳代じゃないだろうかってくらい。ボロボロ。まあ、薬飲んで仕事してちゃそうなるよね。てへ。みんなも栄養剤の2～30粒イッキのみは気を付けた方がいいぞ！　ちゅーか、普通しないけど。マッサージとか行かないとかなぁ。自分でストレッチはしてるんだけどね。我流だからなぁ。そんなことよりも人間ドック行け？　ハイ。ごもっとも。その通りです。てへ。あ、遅ればせながら『ポケモン金・銀』ゲットしました。でも今やってるのは『ポケモンピカチュウ』。波乗りピカチュウゲットのタメにバリバリプレイ中です。笑。遅。（魔）

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は3300でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。１枚ずつ、住所と共に書いてください。

さて、新年早々アニメの新番組も一斉に始まります。ワンクール（13話）ものが増えているからですが、ざっと挙げてみると、「女神候補生」「ブギーポップは笑わない」「風まかせ月影蘭」「おジャ魔女どれみ#」など。まぁ「どれみ」は単なる続きだからいいとして、「月影蘭」は大地監督作品だし期待。他は見てみないとわからないけどね。「ブギーポップ」予告はいい味出てましたが……。そういえば「スーパーミルクちゃん」の続きもやるなぁ。「寿司でも食い行っかぁ」って、名ゼリフがまた聞けるのでしょうか。ある意味、実験実験いいながら寒いギャグの多い（ツボにはまるときもあるけど）「エクセルサーガ」よりも、エキセントリックに実験的。おいらのセンスでは、こちらも理解不能ではありますが。（ち）



まんが／千葉県　まさよし（笑。ステキです。確かにもうそれ以外思い浮かびません）



◀宮城県　エアさん：お年玉はもう……命ですからね。お子様の。大事に使いましょう。



◀新潟県　裾野吉丸さん：ツボにはまるキャラはたくさんいましたよね。はっきりしてますし、敵味方。



◀茨城県　CUSTOMさん：ソレが一番です。貴方の溜まっているモノをぶつけてみて下さい。

▲東京都　水咲要さん：田舎のヤンキーというか……全員が全員、25年前のツッパリなんですが……。



▲岐阜県　宮崎あきかずさん：軽めの剣でも重いんです。



▲東京都　愁恕無礼さん笑。カンタンに捕まっちゃうんで。



▲長野県　井ノ原未緒さん：どっちかがシッカリしてれば。



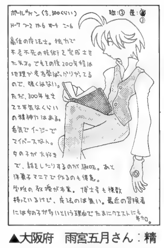
▲長崎県　有馬翠破さん：魔獣は言うこと聞きますからね。



▲富山県　布施唯華さん：長ランはいいのでは？



▲山形県　みるく1号さん：死んでるんですか？



▲大阪府　雨宮五月さん：精神力ないと年月に負けますね。



▲東京都　皐月あひるさん：クエスト忘れちゃうとピンチ。



▲岐阜県　大嵐さん：脂系はねぇ……気を付けないとムッ。



▲埼玉県　来田二三志さん：なんでも食べちゃうのは……。



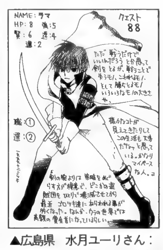
▲長野県　春日アキラさん：大雑把そうですよね。



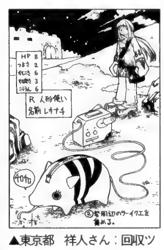
▲和歌山県　有衛さん：カードは使いすぎに注意しないと。



▲東京都　夜上真琴さん：猫は鼻効かないですよ。スゴク。



▲広島県　水月ユーリさん：大変ですよね。壊すのは一瞬。



▲東京都　祥人さん：回収ツールや小物がステキです。



▲神奈川県　鶏肉さん：なんで座敷童なんでしょう？



▲東京都　井上幸代さん：クエスト参加も楽しそうです。



▲大阪府　間宮の野菊さん：話すのが下手だと……。



▲宮城県　すがはらたけふさん：何か弱みを握られてる？



▲埼玉県　あゆさん：その通りです。使わないと。



▲広島県　雨木澪さん：姫救出は男のロマーンですし。



▲富山県　ふむなさん：下手に出てくる辺り……策士？



▲鳥取県　二宮瑛士さん：お腹は冷やしちゃダメですよ。



▲北海道　マツスケさん：難しいんですよね。





◀宮崎県　秋山たつみさん：何故ソコまで……ってくらい人の恋愛の邪魔が好きなんですか？

◀埼玉県　すてき●パンダさん：自分の力で頑張らないといざというとき危険ですけどね。





◀奈良県　輪廻さん：楽しげですけど……元に戻れるんでしょうかねぇ？

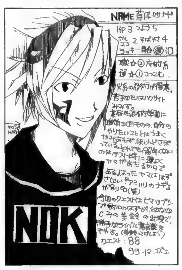
◀北海道　TOMYさん：世の中に興味が無くなるのは寂しいことかもしれませんから。





◀埼玉県　来田二三志さん：死神にもカリスマがいるんですね？　なんかステキです。

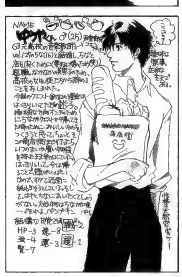
◀岡山県　沖田煉さん：ソレほどの知謀の持ち主がなぜ冒険者に？





◀福島県　コズエさん：まあ、最終的に、自分が死なずに任務を達成できればいいわけですし。

◀新潟県　裾野吉丸さん：つきまとわれる方はもう逃げようが無さそうですよね。





◀埼玉県　梨花さん：美味しいモノは次第に美味しくなくなると思うんですけど……。

◀埼玉県　河合威さん：いいですよね。芸能ニュースとか一切無視ですし。





◀埼玉県　ヒウラムトさん：アメリカンジョークバリバリはちょっとイヤかもしれません。

◀福岡県　来生侑花さん：そういう帽子なのですね？　似合ってます。かなり。

こんにちわ二千年！　オレスペシャル：はぁ…二千年ですねぇ。本当にあっという間でした。オレ様の32年間、まあ、本当に早かったのはこの業界に入ってからの10年間だけどね。ちゅーか……よく考えると今から12年前にはファミコンしかなかったんだよなぁ。しみじみ。と、ジジイのたわごとはこの辺にして、今回は正月に相応しく、今年の目標でも。まずは……「PS2を発売日にゲットする」：これは当然。3月4日は並んじゃうかも。なんか楽しいから。笑。ゲットして頭の上に持ち上げてヒャッホーとか叫びながら小踊りしそうだ。そして……『ドラクエVII』ゲット」：これまたひゃっほー。笑。延期しただけにかなりドキドキ。「デジキャラット」のDVDをゲットする」：またゲットの話かい！　って感じだけど2月に出るらしい。あと判ってるのは……「本気のオレを見せる」：すまん、実は今までのオレは本気じゃなかったんだよね。二千年記念にオレの本気を見せてやろうかなって。……ってもっと早く見せたら良かったのに。はぁ。後は

どうも最近インターネットがマンネリ気味。以前楽しみにしていたところが無くなってたり、メチャクチャ盛況だったところが見る影もなく落ちぶれていたりと、どうにも移り変わりが激しいですね。一応、主だったゲーム系サイトはチェックしているんだけど、どうにも最近面白くない。ってこれは自分が飽きてきているだけなのだろうか。でも適当に流していて、思いがけずスゴイ（または面白い）ところを見つけてしまうことも有り、そんなときは何時間でも読んでいるから、ネット自体に飽きているワケではないんですけどね。うーん、なんか魂を揺さぶるような凄まじいところはないものだろうか……。（ほ）

ゲームはいろいろクリアしたくせに（？）、年末のお楽しみのジャンボ宝くじを買い忘れてしまいました。まぁ、日頃の行いが悪いのか、今まで 300円以外当たったためしはないんです（涙）。やっぱり、パチンコや競馬といったギャンブルは向かないですが、宝くじだけは別。うーむ、ちょいと心残りです……。しかし、(ハ)さんのようなパチスロのテクニックがあれば、ゲームのカジノとかでコインを稼ぐのが楽そう。『ペルソナ』では、いっさいカジノゲームには手を出さず、お金を貯めてコインを買い、貯まったらアイテムと交換……でした。このシリーズのカジノって毎回デキがいいんですが、小心者の私には向かない（笑）。『ポケモン金・銀』のカジノもやってもらおうかなぁ。（う）



まんが／宮城県　トモ（臭いでしょう……多分。着たきりですから）

ゲームソフト激論座談会

「二千年も始まっちゃったワケですけど（ってこのハガキ書いてるのはまだ12月ですが）、RPGの楽しさを味わうには他人と一緒に遊ぶTRPG以上のモノってないような気がします。っていうか、PSで持っとも有名なRPGであるところの『FF』ってAVGだと思うんですけど。違います？」北海道　浮遊時120%さん：

魔：あけまして！　おめでとうとかそうでないとか！
う：あけちゃいましたな。
ち：スゴイです。いやなんとなく。
魔：さて、正月なのでお酒たくさん飲みました。なので今も酔っぱらいってことで、ムチャなこと書いても許してくれないかな？
ち：色校見るのは完全に正月も終わった頃だからチェック厳しくなってるし、絶対載らないですな。
う：なんですとー！
魔：そりゃそうだ。えっと、二千年記念すべき第１回の最初の質問はＲＰＧについて。なんちゅーか、２千年だろうがなんだろうが、基本的にゲームは他人と遊ぶのが一番楽しいと思うんだけど。どうか？
う：そうだねぇ。楽しいね。ＲＰＧだけじゃなくて、格闘もＳＬＧも。モノによっては時間がかかってムチャナのもあるけど。
ち：ＳＬＧ系の対人戦は厳しいですからな。昔、『三國志』を３人で対戦して、気がついたら朝だったってよくありましたからな。
魔：あったね。時間もかかったし、何度もやったのに１度も中国大陸統一できなかったけど、というか、ゲーム自体全然終わらなかったけど楽しかった。
う：ＴＲＰＧは対戦ではないけれど、楽しいですからな。
ち：ＴＲＰＧってのはテーブルトークロールプレイングゲームの略で、文字通り、言葉で遊ぶＲＰＧですな。
魔：ってなんか、言葉にすると地味だけど、楽しいんだよねぇ。一晩で２つのクエストくらいしかクリアできないけど。笑。さて、二千年、とはいわないけど、今後のＲＰＧは他人との協力プレイが要になってくるのは確かかなぁ？
ち：そうですな。対戦もいいけど、ＲＰＧはキャラを育てたりできるダケに、協力の方が楽しいでしょ。
う：本気になっちゃうからね。負けると悔しすぎるし。
魔：でもボードゲームとかでもやってるウチに熱くなる人いるからなぁ。遊びなのに。
ち：だから一緒に遊ぶ人を選ぶってことでしょう。仲のいい人とだったら問題ないワケだし。
う：ネットＲＰＧがもっと普及したら、「あの人はなんか態度Ｌだからパーティ組むのはヤメよっと」とか、「こないだパーティ組んだ、〜さんがあんなことしてたんだよ」なんて感じで陰口とかイロイロあったりするのかなぁ？
魔：あるでしょう。というか既にあるよ。某ネットＲＰＧでキャラ同士の恋愛問題で一方が本気になっちゃってもめたとか、追放処分にする！　とかホームページに書かれちゃったとか。特に、恋愛関係は女の子の参加者が少ない上に、実際の生活ではあまり女の子に対して免疫のない人が多いせいか、ダメージでかいみたいよ。
う：顔を見ながら話すのと違ってネットでの人付き合いは、どこまで本気かがイマイチ判らないしね。
ち：新しいネット用のモラルとかマナーとかが普及するまで、そういう問題は起こるでしょうな。
魔：ＴＶとかで出会い系の掲示板やチャットとかが妙にクローズＵＰされて、まるで一時期のＱ２みたいになってるのもなんかヤナ予感がするけど。

「個人的に音楽ゲームってかなり飽きてきたんですけど、続々とリリースされてますよね？　そんなに楽しいものなんでしょうか？　うーん」茨城県　鞍馬ティさん：

魔：まあ、楽しいか楽しくないかは別にして、たくさんリリースされてるよね。
う：『ＴＫＤ』とか、イロイロなアーティストごとのゲームが出てもいいんじゃないでしょうか？
ち：もっとアニメ系に特化したヤツとか欲しいですなぁ。
魔：システムは簡単だから、ソレこそ子供にもプレイできるのはいいよね。曲さえ選べば、情操教育にも使えるし。だって実際、曲に合わせてリズムを叩かせるっていうのは昔からあったワケだし。将来的には本格的なヤツが登場して、ドラムやギター、キーボードのレッスンに使えるようになるだろうなぁ。でもこの手のゲーム、実はメーカーにとってもいいんだよね。１度作ってしまえばプログラム流用も、新規作成も簡単だから制作費が安く済む。
う：だからアペンドディスクがたくさん出るのか。
ち：アペンドが出るってコトは、それでも充分儲かるってコトだし。
魔：確かに飽きてきてるけど、まだまだ未来はあると思うんだよね。ＤＣの『チャンネル５』みたいに、妙なテイストを加えるだけで、プレイしたい！　と思っちゃうワケだし。ラブマシーンとか、親父ダンサーズのダンスみたいな感じ。
う：笑えるヤツね。
ち：そういう微妙な感覚は難しいですからな。ある意味、才能がないと。
魔：あ、そういえば、去年のＣＦベスト20とかに「アイシティの透明人間」のヤツが入ってなかったのはなにごとじゃ〜！
ち：なにごとじゃって……。
う：見事に入ってなかったよね。
魔：なんでなんじゃぁぁぁあ！



◀福島県　コズエさん：先生との対決。年上でも尊敬できない人はいますからね。本当に……もう、そういう大人にはなりたくないモノです。


◀東京都　王乃砂居さん：キグルミはとにかく暑いですからね。冬でさえ暑い。コスプレしている人って根性ありますよ。どう考えても。

GMCD News

今回のオススメは、・「-Fantastic Character Series-悠久幻想曲３ perpetual blue」です。このＣＤは同名ＰＳ用ソフトのサントラで、ゲームの持つ優しげな雰囲気の楽曲が楽しめる１枚に仕上がっています。現在発売中

- 「電脳戦機バーチャロンオラトリオタングラム　オリジナルサウンドトラック」¥3,150（税込）バップ
- 「ドラマCD「西遊記」第一巻」¥2,940（税込）パイオニアＬＤＣ
- 「"REVIVE～蘇生～"Portrait－2」¥3,059（税込）キングレコード
- 「純情で可憐　メイマイ騎士団　スペクトラルフォース聖少女外伝　オリジナルサウンドトラック」¥3,000（税込）キングレコード
- 「アンジェリーク外伝3～禁城（サンクチュアリ）の鏡～Vol.2」¥3,000（税込）コーエー
- 「桜庭統／ヴァルキリープロファイル　オリジナルサウンドトラック」¥3,500（税込）ポニーキャニオン
- 「-Fantastic Character Series-悠久幻想曲３ perpetual blue」¥2,854（税込）ポニーキャニオン　①

１月19日発売

- 「スーパーヒーロー魂（スピリッツ）ツアーライブ」¥3,500（税込）ファーストスマイルエンタテイメント　②


▶コミカルな楽曲からシリアスな楽曲まで、幅広い音楽が楽しめます。①


◀'99年11月14日に渋谷ONAIR EASTで行われたライブが収録されています。②

お笑い4コマ道場

ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！　（魔）

天地14cm
この大きさにおさめてね！
左右6cm

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。



◀兵庫県　伸縮自在のもやしさん：サーモンですか……っていうかいくらクマでも程があると思うんですけど。


◀栃木県　ぐなぐなさん：酷いけど真実なのでしょう。ちゃんと食べられるモノを釣りませんと。

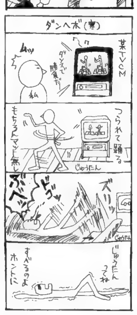


◀山口県　大和撫子さん：なんか水槽から出れなさそうですよね。ゴボゴボ言ってそうですし。


◀新潟県　とりさん：買いますよ。ソレは。ＤＰＳを読んでるとウズウズしちゃいますから。


◀京都府　ポリエステルさん：アイテム好きですからね。通販好きでしょうねぇ……。


◀宮城県　トモさん：バレット……なんでそんなに弱いんでしょう？　レベル低い？


◀北海道　十二郎さん：アレは気をつけないとですよ。ズッコケますから。本当に。


◀京都府　架上零さん：成長してないと困りますけどねぇ。チャンとした性知識は必要ですから。否認否認。


▲埼玉県　ふぐ茶さん：えて吉。かなりピッタリなあだ名。


▲愛知県　茶比茂さん：重いんでしょうねぇ。作りモノですし。


▲群馬県　エリオさん：巻いてます。じゃないと保持できません。

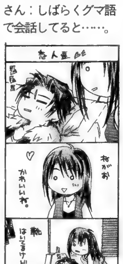

▲愛媛県　龍蓮華さん：変わりますよね。筋肉も付きますし。


▲東京都　飛剣☆祐さん：地球爆発ですからねぇ。ＥＤは。


▲京都府　なつきあかりさん：良かった。果物じゃなくて。


▲東京都　松本あけりさん：しばらくグマ語で会話してると……。


▲埼玉県　ちぇっこりさん：夜にアレいたら……怖いですよね。


▲千葉県　彩軌彼方さん：なんででしょうねぇ？　臭いよ。


▲兵庫県　伸縮自在のもやしさん：カッコヨスギです。本当に。

キライとは？　一瞬エロティックなイメージが浮かんだが、気を取りなおして冷静に、「(コ)なんで？」と答えると、「(女)ビジュアル的にっていうか、あたし生まれてから一度もバナナって食べたことないの」、「(コ)それって食わずギライでしょ？」、「(コ)ジュースとかもダメなの？」、「(女)ジュースもだめ！　あの臭いするだけでもイヤーって感じ」と、オーバー気味にジェスチャーを加えて話す彼女とのバトルは、バナナの話し→キライなもの→身の上話などといった感じに不思議と盛り上がっていった。しかし…バナナがキライとは。そこでハッとあることに気がついた。バナナは皮をむいて食べる果物で、皮をむかずには食えん。ということから推測すると、彼女がいうバナナとは、皮を被った状態のバナナのこと！　つまり「キャバクラ」初心者の皮を被った"俺自身"のことだったのでは!?　フッ…あの一瞬でこの俺が皮被り（初心者）だと見抜くとは…恐るべしはキャバクラ嬢よ！　"バナナはむいてから食べるものナリ"その言葉は、１９９９年の言霊として俺の魂に刻まれた…。（コ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、ＴＥＬ、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（ＴＥＬ含む）、ＰＮ変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

久しぶりに大規模な掃除をしようと企んでいます。ちゅーか3年振りかも。溜まりに溜まったいらないエロマンガを古本屋さんに引き取りに来てもらって、いらないパソコン周辺機器を捨てて、極めつけは普段手の届かないところに掃除機を！　そうしてキレイになった場所にパソコンや、作業スペースを作り、家でバリバリに仕事をできるようにしようかなぁって……でも帰れないんだよなぁ……どう考えても。トホホ。せっかく、インターネットで自宅作業できる世の中になってきたのに……。編集ってお仕事は打ち合わせ多いしね。トホホ。仕方ないのでお家のパソコンは昔のＰＣ98のゲームからウインドウズまで遊べる仕様にしようかな。って２台並べるだけだけど。笑。あ、目玉ＶＡＩＯも使わないと……。（魔）

99年／12月○○日。俺は、若い同僚に連れられ「キャバクラ」なるところへ行ってきた……。「キャバクラ」そこは、化粧をした女と酒を飲みながら夜を過ごすというアダルティな国。この国は、女の子と1対1でお喋り…つまりマンツーマンでバトルするところらしく、中に入るとそれぞれ別々のテーブルに案内された。俺にとっては初めて踏み込む未開の地であったので、同僚にアドバイスを求めると、「とにかく話しをしろッ！」。「わからないことがあったら、すみませぇんボク初めてなもんでぇ、と言えッ！」。「あとはお前しだいだ！　ＧｏｏｄＬｕｃｋ Ｂｏｙ！」などという助言が返ってきた（なんてこった！）。そして女の子が紹介され、バトル開始！　「（女）こんにちは！」、「（ゴ）…こんにちは」。「（双方）……」、「（ゴ）……（やはり落ち着かん。ハッ！　こちらの様子を見ているのか？）」。しばらく酒をあおりつつ様子を見ていたが、先に沈黙を破ったのは女の方だった。「（女）バナナ……」、「（ゴ）……ッ!?」、「（女）バナナ、あたしキライ」。初弾がいきなり〝バナナ

ＰＳ拡張計画

明けました。2000年ですな。とはいっても相も変わらずのおたくな人生を、いつも通り歩むだけでしょう。基本的に。（ち）

Ｋ社初のスクイーズ収録DVDビデオソフトがついに出ます。劇場版「少女革命ウテナ」と劇場版「アキハバラ電脳組」。画質が悪いだ手抜きだ何だと、なにかと評判が悪かったんですが、単にスクイーズの知識がなかったとか、そんなところかも知れません。あるいは、サラリーマン的に仕事してるとこうなるのかも。顧客満足度を考えないというか、買い手が見えてない。自戒せねばと痛感しました。うちらの場合、自分たちが好きでやってる仕事だからいいのですが、それでもつねにアンテナは張ってないといけませんね。オタク感覚を磨いてね。楽しんで仕事、これ大事。

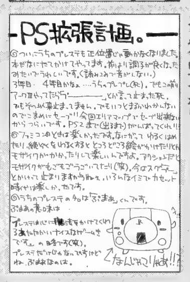


▲東京都　樹村Ｓさん：アレいやですよね。何となく。

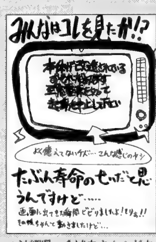

◀和歌山県　双冴珠月さん：熱くなる典型的なパターンですね。徐々に盛り上がってます。つい手が出ちゃうんですよねぇ。



▲東京都　飛剣☆祐さん：夢ですねぇ。いつかきっと。



◀東京都　王乃砂居さん：『アークⅢ』みたいに頻繁に生声を発するゲームは危ないです。アクセスミスりやすいですから。



▲沖縄県　金城良さん：ドキッとします。無実なのに。



◀埼玉県　山吹日和さん：最近のＲＰＧはちゃんとしてるモノ多いんですけどね。中にはそうでもないモノもありますから。

他機種のことも話したい

個人的には今年の年末はＰＳより他機種のほうが魅力がありました。すべて『ドラクエ』の発売延期がいけないんだぁ～（涙）。……たぶん。（う）



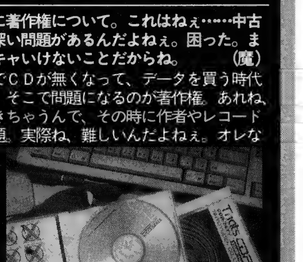
◀山口県　笠倉たかせさん：剣を携えるキャラが見えたらもっと良かったんですけどね。

６ボタンコントローラのおかげで、「ストⅢ」が快適です。ただ、ちょっと十字キーの角がとがっているので、長時間プレイすると親指が死にそうになるのは勘弁です。制作に70億円かけたという「シェンムー」はちょっと気になりますが、１月に発売される「キカイオー」のほうが気になるので、見送りします（お金ないし・涙）。それにしても、もともとＰＳ互換基盤でアーケードに登場した（推測）ゲームなのに、なぜＤＣなんでしょうねぇ？　まぁ、ＤＣのほうが読み込みも早いし、移植ものはデキがいいんで安心なんですけど……。ちなみに、ＧＢアドバンスにこっそり期待しています（笑）。

パソコン買って何をする？

今回も去年からの続き、音楽配信、特に著作権について。これはねぇ……中古ソフト問題に通じるなんていうか、奥深い問題があるんだよねぇ。困った。まあでもみんなで考えて、どーにかしなキャいけないことだからね。（魔）

前回までで、とりあえず、音楽配信でＣＤが無くなって、データを買う時代になるってなことを書いたりしたけど、そこで問題になるのが著作権。あれね、データは劣化せずにバンバンコピーできちゃうんで、その時に作者やレコード会社などの権利はどうなるのかって問題。実際ね、難しいんだよねぇ。オレなんかは大人で、しかもムダ使いだからＣＤなんてレンタルで借りてコピーするよりも買った方が早いやなんて思っちゃうワケですが、若い人は大抵貧乏ですから。オレも昔はＣＤ借りてテープにダビングしてたしね。まあ、問題はデジタルの場合、ダビングしてもデータが劣化しないってコト。自分で買ったＣＤをバックＵＰして使っていると、確かに買うのがバカらしくなっちゃうんだよねぇ。でもそれでＯＫと思ってしまうのは、明らかに間違っているし……。（魔）

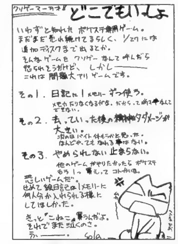

▲ＣＤのコピーもカンタンに取れる。しかも音は変わらない。そりゃ問題になるわ。

クソゲーマー万才

最近、徹夜が厳しい……。夜中の２時をすぎると異様に眠くなります。あぁ……もう限界が……。（う）

例年に比べて、思ったより忙しくなかった今年の年末進行。そのおかげか、『アークⅢ』と『グローランサー』をクリアできました（笑）。なんか久しぶりに自力でＲＰＧをクリアした気がします。まぁ、どちらもそれほど難易度は高くなかったので、すんなりエンディングを見ることができました。『ＦＦⅧ』も『ペルソナ２』もクリアできなかったので、ちょっと嬉しい。やった人がみな口を揃えて「おもしろい」と言う『ヴァルキリープロファイル』も、ちょっと気になりますが……う～む。

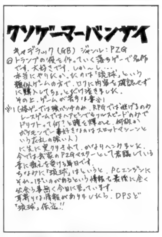
メモリーカードの整理をしていたら『スパロボ完結編』のデータを発見。なんか懐かしかったので、プレイしてみました。ストーリー的には後半のデータで、味方はこの上ないほど強くなんだか敵がかわいそうになってきました。と……ついでに（笑）、このシリーズのほかのゲームもやってみました。まず『第２次』から『ＥＸ』まで収録された『コンプリートボックス』。『第２次』は『完結編』とはうって変わって、味方が非力。「これがアムロとガンダムか……」と目を疑ってしまいました。強すぎるのもなんですが、弱いというのもちょっと……（わがまま）。もうひとつ、ワンダースワンの『コンパクト』。携帯ゲーム機ということでグラフィック関係は確かに物足りないですが、プレイする順番を選べるステージなど、システムはよくできています。続編も発売になるようで、ちょっと楽しみ。はっ！　Ｎ64版をやりたくなってきた（笑）。



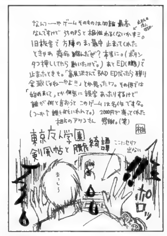
▲東京都　海月空さん：泣きますよね。あのいなくなり方は。



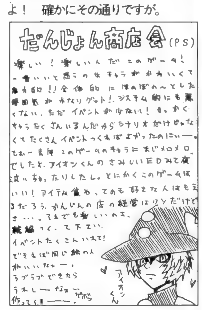
▲兵庫県　＊いちご＊さん：そのうっとおしさを何とかするのがゲームですよ！　確かにその通りですが。



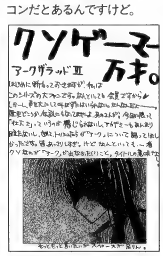
▲沖縄県　軽石啓之さん：パソコンだとあるんですけど。



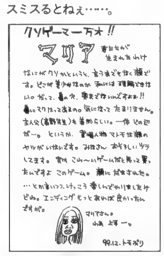
▲福島県　ユズコさん：アクセスミスるとねぇ……。



▲宮崎県　かんかるさん：ボリュームなんですよね。ソレが足りない。逆にソコが大丈夫なら……続編は？



▲長崎県　せとうちさん：いません。確かにアレです。



▲宮城県　トモさん：顔怖いのもホラーのうち？

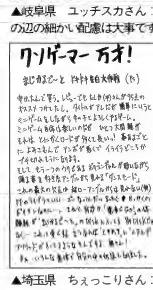

▲東京都　夜上真琴さん：ガストさんのはっちゃけぶり。昔は有名でしたからね。パソコンの『アレス王～』とか。



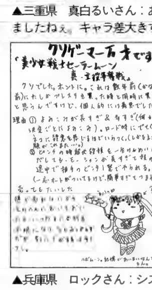
▲岐阜県　ユッチスカさん：その辺の細かい配慮は大事です。



▲三重県　真白るいさん：ありましたねぇ。キャラ差大きすぎ。



▲埼玉県　ちぇっこりさん：ポリゴンなのに……ねぇ。



▲兵庫県　ロックさん：システム的にダメなの多かったです。



▲神奈川県　和泉等閑さん：キャラは可愛かったんですよ。ケダモノばっかりでコロコロしてて。



まんが／東京都　ペコ（笑。もう誰も彼を止められません）

雑学の王子様

現代社会に生きる日本人で、使ったことのない人はいないであろうアイテム「電話」がテーマ。意外と知られていない原理などの雑学をお贈りしましょう。（だ）

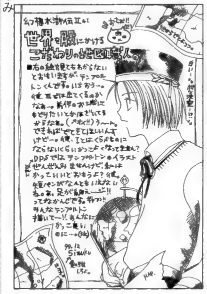
そもそも、どうして電話は、自分の声が相手に伝わるのでしょうか？　実は、糸電話と原理的には同じなのです。糸電話は「声、声帯の振動→空気→糸電話の紙→空気→耳、鼓膜の振動」と、音の振動が順次伝わっていきますが、電話機は振動そのものではなく、音の振動を電流に変化させて電話線を伝えていきます。少しくわしく説明しましょう。電話機には、声を送る送信機と、その声を受ける受信機が必要ですが、一般の電話機の受話器は、この送信機と受信機が合体したものです。まず、送信機に発した声は空気を伝わって、中にある振動板が振動。次に振動板の中にある炭素の粒によって、振動は電流の強弱信号に変えられ、電話線を通って相手の受話器へ送られます。そして受話器の中にある電磁石が、この電流の強弱信号で磁力が変わり、それによって受話器の振動板が同じように振動するというワケです。さて、この電話機の原理でアレグザンダー・グラハム・ベルが特許を取ったのは有名な話ですが、では1876年３月10日、彼がこの電話を使って別室にいた助手のトマス・ワトソンにしゃべった「最初の言葉」をご存じでしょうか？　これが「ワトソン、こっちへ来てくれ。手伝ってもらいたいんだ」というもので、意外と事務的な内容でした（笑）。ともあれ、この電話は同年６月25日のフィラデルフィアの建国百年祭博覧会場で初公開され、「電話をした初めての皇帝」と後世に名を残すことになったブラジル皇帝に注目されたのです。では次回！

さて、編集部に『こねこといっしょ』のサンプルが来ました。早速、ダウンロード!!　と思いきや、３日連続でポケステを持ってくるのを忘れてしまう。30を過ぎた、老いた脳味噌の物忘れの激しさを痛感しました。かなり、ガッカリくんです。しかし、今回のトロ、かなりタレています。ポケステ画面では、横に１ドットくらいタレていますが、ＰＳ画面では前年比 150％って感じでタレてます。これで、ぐぅたらしてくれてたら、もっとタレでよいんですが。まぁそれはそれ。って何が書きたいのか意味不明ですけど。こうやって、追加ディスクが出るのは嬉しいですね。会話の内容はもちろん新規ですから、新鮮に楽しめます。こねこじゃないトロとの新しい生活もまた楽しめたらなぁ。（ち）

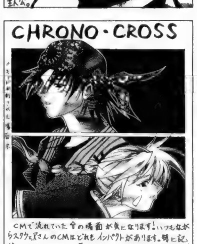
■魔王32才くん：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。クリスマスイヴ仕事歴10年。今年もサンタさん来な……。 ■犬くん：働くときは本当に良く働く彼。なんだか、地味に楽しんでるよね。オレラの知らないところで。 ■バオウ中里くん：自分好みのゲームなら怖いモノなし。5FのN64編集部で1人もくもくとラフ切り。 ■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。年末だっていうのに。そんなに仕事してなかった？ ■うききくん：今度は「ポケモン金・銀」……オレが「ピカチュウ」なのに！ キー！ ヒドイでちゅ。



まんが／兵庫県 伸縮自在のもやし（爆笑……なんていうか……戦隊？）・イラスト／岩瀬さとみ


◀岡山県 閑久さん：出てこないでしょうねぇ……きっと。というか絶対。全員集合しない限りムリな気が。


◀高知県 サチ広さん：しかも血が繋がってない……っていうのが奥の手でステキ。



◀神奈川県 神蘇さん：インパクトのあるCFは保存したくなりますね。


▲静岡県 スピッツ犬さん：「2」のノリでリメイクとかもいいですねぇ。廉価版で。DVD1枚に収録！


▲東京都 皐月あひるさん：1回プレイすれば取れるか取れないか判りますからね。


▲北海道 ZINEさん：とりあえず「I」はクリアしておきましょう。その方が話が分かるはずです。



▲埼玉県 NoMiさん：妙ですよね。歩き方も変。あまりパーティに入れないキャラだけに……。


▲秋田県 天野雪那さん：夜の街の描写がいいですよね。このゲームは特に。


▲愛知県 NeNeさん：自分のハガキの中にミスを見つけると本当に泣きたくなりません？


▲群馬県 リジュさん：暖かそうですよね。やっぱり彼はVネック？ ソレがポイント？


▲新潟県 ズブロフスキーさん：もう少し物語性をキチンと作ってもいいような気がします。



▲富山県 ふむなさん：キーックですけど大丈夫。攻略チェックしてみてください。


▲岡山県 樹宮匡平さん：イロイロなメディアで盛り上がっていくワケです。楽しければ……。



▲新潟県 AYAさん：そうですよね。基本はドット絵でしょう。センス必要ですし。



▲京都府 架上零さん：そうなんですよね。クリアしないのがガンガンに溜まります。


▲埼玉県 睦月琳華さん：続編はいったいどんな感じになるんでしょうねぇ？


▲神奈川県 千石ぷうさん：きっと『DASH2』では手強い敵なのでしょう。



▲宮城県 楓来らみーさん：女の人はやはり、筋肉が足りませんからね。スピード勝負？

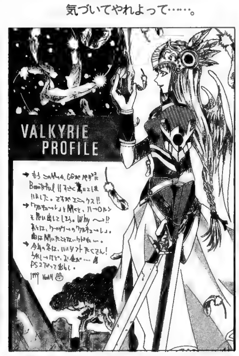

▲愛媛県 如月二月さん：始まりましたねぇ。敵も生み出しちゃったみたいだし。



▲兵庫県 ユキトさん：きっと王子は純感なママなんでしょうね。気づいてやれよって……。




▲大分県 英桃さん：S・RPGでした。
▲宮城県 蘭丸さん：ちっちゃいクラウドはカワイスギです。召使いとして使える。



▲香川県 NOAHさん：CGよりも……細かい戦闘グラフィックがステキです。よくこんなに描いたナァって感じです。

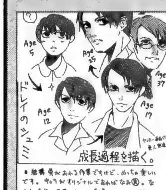
奴隷の趣味

2000年も趣味で突っ走るボクラなワケですが、オレの趣味は仕事かな。笑。クリスマスも原稿書いたりしてたし。正月もだし。なんちゅーか、せわしないよね。ゲームも電車とかでプレイできる携帯モノばかり進むし。なんてコト？ （魔）

「栄養のある食べ物ってありますけど、私はプロテインとか、栄養剤とか、ビタミン剤とか、食べ物を計画的に摂取して、筋肉を作るのが趣味です。しかも、ボディビル系のムチムチした身体ではなくて、実用性の高いなんちゅーか、戦える身体。実際、空手をやってるので大事なんですよ。そういうのって。元々身長が高い方じゃないので鎧くらいはしっかりしないと。パワーで負けてますからね。大きい人にはばっちり」秋田県 ローソンさん：

最近、武道をやってる人もTVゲームをプレイしてますよね。結構。まあ、格闘ゲームもありますし。肉体って鍛え始めると楽しいんですよね。運動するのが。1年計画とかで胸囲を増やしていったり。反応なんかも良くなってくるの判るし。空手ガンバってください。

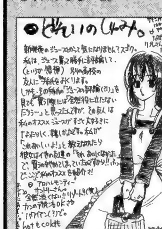

▲埼玉県 山吹日和さん：ありますよね。周囲の音でついその夢を見ちゃうの。



▲石川県 更人懇夜さん：大変そうです。骨格からして違いますからね。勉強になります？



▲神奈川県 カカオマス夫さん：ソレは痛そうです。血は……どうにかしないと。

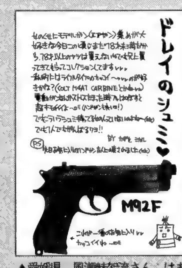

▲新潟県 ズブロフスキーさん：見たことない食べ物、飲み物は気になります。



▲熊本県 双輪さん：見つかって没収されません様に……。お祈りしておきます。



▲埼玉県 蓮雅京さん：「炎～」は……メッキリ男同士のアレですからね……。



▲愛媛県 風瀬魅架流さん：はまると楽しいですよね。1家に1丁必要ですよ！



▲福島県 ユズコさん：お寺巡りは渋いですねぇ。やってる人少なそうですがいいかもデス。

カチュウがしゃべる『ピカチュウ』をやろうと思ってます。ピッピのためにやり直した前作ですが、今遊んでもけっこう楽しい。「とうろくボタン」といった、操作系の親切さはないですが、基本的には同じなので……。しかし、思いがけずハマってしまった『ポケモン』。N64で早く『スタジアム』の『金・銀』版が発売されないですかねぇ～。ちなみにピッピのほかにかわいいなと思ったポケモンは、やはりアニメにもいきなり登場したマリルとキレイハナ。どちらもまだゲットしていませんが、必ずコレクションに加えたいと思います。現在ゲットしている中では、タヌキみたいな外見のオタチと、水ポケモンのウパー。それとメリープとその進化系のモココもカワイイ。ナゾノクサも相変わらず、発見次第早速ゲット。(犬)くんの好きなコダックは相変わらず、変な感じでした(笑)。ちなみに、私のパーティメンバーにはなぜかメスばかり……狙ったわけでは……いや、ちょっとは狙いましたけど(笑)。（う）

奴隷のDORE塾

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？ ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？ と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■ちくちりくん：なんかド年末はヒマそうじゃん。いいなぁ。なんか。羨ましいです。

■ハム彦くん：喫茶宮田のマスター。床部から、改名。もっと頻繁にコーヒー入れてくれ。

■だいめいくん：電子レンジのネタで間違いを指摘されてました。やーいやーい。いいきみでチュ。

■ゴーダくん：DPS唯一の超スーパーゲーマー。喫茶宮田バイト。最長12時間以上床寝はやばくないか？

■ぴかりんくん：それにしても……イロイロなモノがイロイロな形で溜まってるね？


▲東京都　瀬鈴さん：明けました！　送って下さい！　お願いします！　ハイありがとう！


▲栃木県　綾瀬七美さん：増えてますよ。DVD。着実に日常生活に食い込んできてます。


▲静岡県　スピッツ犬さん：あたふたして大変なことになってそうです。どこかドジ？


▲静岡県　スピッツ犬さん：「お兄様へ」はかなりいっちゃってましたからね。確かに。


▲宮城県　トモさん：そんなモノです。個人の趣味ですからね。お話の好き嫌いは。OKですよ。


▲東京都　松崎央実さん：これからもそのドキドキを噛みしめちゃってください。


▲埼玉県　あゆさん：きっと4月とかですかねぇ？　3月じゃない気がしますけど……。


▲東京都　MAYさん：ボリュームUP版はいいですね。プレイしてみたい気がします。


▲北海道　柚月りんさん：あまりに無茶なバランスなのは確かですよね。特にゲーム後半。


▲埼玉県　山吹日和さん：動物飼いたくても飼えない人も多いですから。いいかもデス。


▲大阪府　貴仁さん：最近のフィギュアって精巧ですからね。作りもかなりカッコイイですし。


▲宮城県　惟音彦之丞さん：続編はアーケードですけど……PS2に移植とかは？


▲千葉県　坂崎柚さん：カワイイですよね。変わっていく辺りがもう……ギャップがステキです。


▲栃木県　ぐなぐなさん：馬なんですよね。魔法のホウキみたい？　飛びませんかねぇ？


▲福岡県　河野やまめさん：ゲーム自体やりこめるいいデキですし。気になったら……買い？


◀東京都　鶴真生もとかさん：『2』やらないとですよ。どう考えても。


◀東京都　松本あけりさん：慣れればなんてコトないのでしょう。ACT少ないですし。


◀東京都　灰汁さん：全部判ってからプレイするのもいいかもしれません。でないと後悔とかしちゃいますから。


◀和歌山県　たつろうさん：ルックは……どうなんでしょう？　あまりキチンとした性格の判るイベントってないですからね。


◀千葉県　もんちっちさん：デキいいですから。PS版はあまり盛り上がりませんでしたけど……。

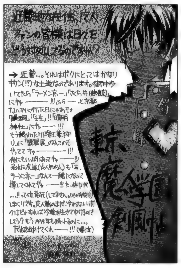

◀富山県　すだこさん：今回かなり変わりましたから。期待しましょう。メキメキ動きます。


◀岡山県　速水由花さん：お楽しみ満載のAVGですから。やってみませんと。キャラクターが気に入ったなら大丈夫です。


◀福島県　ユズコさん：虚しくならずに、ソレを一生懸命育てませんと。で『金・銀』に移動させてさらに育てるのです！

最後奴隷！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。


◀大阪府　わたなべつとむさん：まあ、似ているっちゃ似ています。食べれませんけど。


◀滋賀県　宇良真希さん：東京もドキドキですけどね。ソレで言えば。舞台ありますし。


◀滋賀県　惣水楓さん：グリグリしているうちに左手が痛くなったりして。


◀埼玉県　ヒウラムトさん：プレイするときに心の余裕は必要ですよ。どうしても。


◀東京都　ヒヨリルアさん：ボーっとしてるとアッという間ですよね。冬休みは。


◀石川県　あまぞねすさん：PS2でならあるかもしれませんねぇ。ドキドキ。


◀大阪府　柳けふさん：メインのお話自体は短いですからね。何度もプレイしやすいですけど。


◀栃木県　霧原涼さん：笑。美少年とかでなく、ちょっと変？　応援演説ですし。


◀福岡県　風森久彌さん：そんな男の子にプレゼントをあげるんじゃなく……笑。ねぇ。


▲栃木県　すりめさん：3部作1枚のCD－ROMで。まとめてやりたいですよね。

発売以後、久しく売り切れていた『ポケモン金・銀』。ある土曜日、なぜか早く目が覚めてしまったので、CDでも買おうかと秋葉原へ行くと、なんと売ってるではないですか。まぁ、カラーGBは以前手に入れていたし、『グローランサー』と『アークⅢ』も終わったので、ちょうどいい……やってみようと思いゲットしました。そしてプレイしていてふと、ポケモンずかんを見ると、私の大好きなピッピの出現地域が表示されないじゃないですか。これは……と思い、いろいろ調べてみるとどうやら『金』（とりあえずこっちからプレイし初めました）では、野生ポケモンとしては登場せず（敵トレーナーは使ってくる）、ゲットできないことが判明。しょうがないので、以前買ったまま途中で投げ出していた前作『赤』を最初からプレイし、ピッピを捕まえて通信で送り込みました。おかげで、ピッピの進化前というピィもゲットでき幸せいっぱいの『ポケモン』ライフを送っています。しかし、図鑑をすべて埋めるにはやはり前作が必要なようで、どうせなら新しい『青』かピ

やっぱり楽しいハガキの嵐！

忙しいです。こんなにムダに時間がかかるモノだとは思いませんでした。この仕事。あ、いえ、大変じゃないんですよ。イヤじゃないです。元々好きですからね。でも……鉛筆で下書きをして、ペン入れをして……っていう単純な作業になんでこんなに時間がかかるんだか。まだまだハガキ描きとしてのレベルが低いせいか、構図とか、バランスとか、描く題材とかで悩んじゃうんですよねぇ。困りました。今日も机に向かって一生懸命悩んでたんですけど……あ、そうか、机で悩むのがいけないのか！　お散歩行ってこようっと！



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation Vol.132 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号(P.163のプレゼント記事参照)と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、1月27日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.129

『ぽけかの』オリジナルグッズ
①B2ポスター
福島睦(高知県)宮前延通(兵庫県)横山真也(神奈川県)
松永章宏(岡山県)松井静章(岡山県)鈴木康之(神奈川県)
吉永達也(栃木県)依田博之(東京都)西隆司(茨城県)
大野純一(大阪府)
②ファンクラブ&ゲームショウ限定テレカ3枚セット
高倉雅晴(東京都)相原健治(三重県)柴田千草(茨城県)
③由美・静香・史緒ファーストアルバム『恋する季節』
上野将生(福井県)内山彰仁(和歌山県)添田昌史(千葉県)

---

④『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』
B2ポスター
塩入麻衣子(長野県)鈴木章仁(北海道)福田豊(兵庫県)
早坂大輔(東京都)三宅達也(岐阜県)
⑤『リトルプリンセス マール王国の人形姫2』
ポストカード
小沼栄子(茨城県)城戸裕(福岡県)熊谷亜季(東京都)
佐々木庸文(秋田県)桐木一吉(福岡県)佐藤守英(三重県)
樽見美恵子(栃木県)多加宏美(宮城県)山本直美(静岡県)
吉田健(福岡県)
⑥『SIMPLE1500』シリーズ体験版『THE デモII』
唐戸英雄(東京都)寒上ルナ(神奈川県)河田一美(埼玉県)
⑦『ドラゴンクエスト』シールコレクション
バトルバージョン Vol.1
江原千花(千葉県)佐藤駿(新潟県)高木亮輔(千葉県)
田中佑亜(静岡県)秋本丞(埼玉県)梶田洋二(岡山県)
去川幸子(京都府)野田祐也(三重県)西村明(京都府)
大原章英(岡山県)
⑧NTTドコモ2000年カレンダー
ANIMALS&AI～言葉をこえたコミュニケーション～
福田芳明(北海道)江角隆平(栃木県)際畑泰樹(愛媛県)
椎名謙(鳥取県)和久田怜(東京都)
⑨PSソフト
『Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTiNATiON』
信濃敬(大阪府)結城恵太(東京都)堀田裕二(長野県)
⑩PSソフト
『Lunatic Dawn Odyssey(ルナティックドーン オデッセイ)』
衛藤靖志(福岡県)仁科圭(茨城県)和田伸輝(岩手県)
⑪PSソフト『TARZAN(ターザン)』
鈴木裕太(石川県)志賀謙太(香川県)後藤礼(奈良県)
⑫PSソフト『PLANET DOB』
湯沢一朗(京都府)江原悠子(東京都)多田慶太(宮崎県)

★数字は右詰めで記入してください。

【1】P.163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。

【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女

【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他

【4】あなたの年齢を教えてください。

【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った

【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他

【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他

【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。下から1つ選んでください。
①[特集]ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち ②[特集]グランツーリスモ2 ③[連載]電撃PlayStation 2 ④[特報]カードキャプターさくら クロウカードマジック ⑤[特報]聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説 ⑥[特報]エムブレムサーガ ⑦[特報]機動新撰組 萌えよ剣 ⑧[特報]カオスブレイク エピソード フロム カオスヒート ⑨[特報] 絆という名のペンダント with TOYBOX ⑩[攻略]パラサイト・イヴ2 ⑪[攻略]ときめきメモリアル2 ⑫[攻略]ヴァルキリープロファイル ⑬[攻略]クロノ・クロス ⑭[攻略]レジェンド オブ ドラグーン ⑮[攻略]サモンナイト ⑯[攻略]クラッシュ・バンディクー レーシング ⑰[攻略]チョコボスタリオン ⑱[攻略]XI[sâi]JUMBO ⑲[攻略]STREET FIGHTER EX2 PLUS ⑳[攻略]グローランサー ㉑[攻略]リトルプリンセス マール王国の人形姫2 ㉒[攻略]幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure ㉓[攻略]Tactical Armor Custom ガサラキ ㉔[攻略]実況パワフルプロ野球'99決定版 ㉕[攻略]実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー ㉖[攻略]ぷよぷよ～ん カーくんといっしょ ㉗[攻略]レスキューショット ブービーぼー ㉘[RPG]ポポロクロイス物語II ㉙[RPG]ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの ㉚[RPG]ーカムライー神来 ㉛[連載]電撃PSコロシアム ㉜[連載]4色奴隷 ㉝[連載]DPSソフトレビュー ㉞[連載]電撃プレイクエスチョン ㉟[連載]ウラワザデータベース ㊱[連載]まんが はじめて物語 ㊲[連載]電撃コラムス ㊳[連載]PSの奴隷 ㊴[新作]ベイグラント ストーリー ㊵[新作]バイオハザード ガンサバイバー ㊶[新作]ストライダー飛竜1&2 ㊷[新作]ガイアマスター ～神々のボードゲーム～ ㊸[新作]電車でGO！名古屋鉄道編 ㊹[新作]ポップンミュージック3 アペンドディスク ㊺[新作]夏色剣術小町 ㊻[新作]ヘキサムーン・ガーディアンズ ㊼[新作]ジョッキーレーシングゲーム ギャロップレーサー2000 ㊽[連載]電撃PocketStation ㊾[特集]機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜 ㊿[企画]CHASE THE EXPRESS(チェイス・ザ・エクスプレス) 51[企画]ドキドキプリティリーグ Lovely Star 52[企画]DX人生ゲームIII 53[連載]電撃NEWS STATION 54[企画]HYPER VALUE2800 花札／HYPER VALUE2800 麻雀 55[連載]電撃モノSTATION 56[連載]電撃ランキングステーション

【9】今号の記事で良かったものを【8】の一覧から3つ選んでください。

【10】今号の記事で良くなかったものを【8】の一覧から1つ選んでください。

【11】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

【12】【11】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニ ④スーパー・百貨店(ダイエー・ジャスコ・トイザラスなど) ⑤おもちゃ屋

【13】【11】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。次から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他

【14】【11】のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム専門誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他

【15】あなたは1年間に何本くらいゲームソフトを買いますか。

【16】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2

【17】買おうと思っているゲーム機を【16】の欄から選んで教えてください(3つまで)。

【18】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.223～225)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【19】CD-ROM付録付き増刊号電撃プレイステーションDに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.223～225)から選んでその番号を3つまで選んでください。

【20】今まで発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【21】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください(3つまで)。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃NINTENDO64 ④電撃ドリームキャスト ⑤電撃G'sマガジン ⑥週刊ファミ通 ⑦ファミ通PS ⑧月刊ファミ通DC ⑨月刊ファミ通ウェーブ ⑩月刊ファミ通Bros. ⑪週刊ザ・プレイステーション ⑫週刊ドリームキャストマガジン ⑬HYPERプレイステーション ⑭HYPERプレイステーションRe-mix ⑮ドリームキャストプレス ⑯The 64 DREAM ⑰Game Walker ⑱Vジャンプ ⑲月刊ファミ通64プラス ⑳ゲーム批評 ㉑gM ㉒その他

【22】電撃プレイステーションを含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【21】の一覧から1つ選んでください(電撃プレイステーションがそれにあたる場合は、㉓とお答えください)。

【23】『パラサイト・イヴ2』をプレイした方に質問です。『パラサイト・イヴ2』のどの点が一番好きですか？
①ストーリー ②キャラクター設定・世界観 ③グラフィック・ムービー ④音楽・効果音 ⑤ゲームシステム(バトルシステム含む) ⑥操作性・操作感

【24】『ヴァルキリープロファイル』をプレイした方に質問です。『ヴァルキリープロファイル』のどの点が一番好きですか？
①ストーリー ②キャラクター設定・世界観 ③グラフィック・ムービー ④音楽・効果音 ⑤ゲームシステム(バトルシステム含む) ⑥操作性・操作感

【25】あなたはこの冬休みでPSソフトを何本買いましたか？

電撃PlayStation 132号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.132

『THUNDER FORCE』シリーズ NEW マウスパッド　各1名

名作STG『サンダーフォース』シリーズの歴代の自機が描かれたマウスパッドを各1名様にプレゼント。キミの好きな自機で応募してくれ！

1 

4 

2 

5 

3 

6 

（提供：テクノソフト）

7『レスキューショット ブービーぼー』ぬいぐるみ　3名



▶ぼーに迫る危険を、プレイヤーがガンコンで排除しながら旅を進める一風変わったガンSTG。その主人公、ぼーのなんともかわいいぬいぐるみ。全長約30cm。（提供：ナムコ）

デジキューブオリジナル予約特典グッズ

（提供:デジキューブ）

8『パラサイト・イヴ2』オリジナルマスコット　2名



◀2種類のアヤがセットになった、ストラップ用マスコット。

9『クロノ・クロス』CDケース&クロック　2名



◀▼『～トリガー』、『～クロス』の2本のソフトが入るケース&ロゴ入り時計。

10『FINAL FANTASY VIII』ペーパークラフトブック　3名



▲これ1冊で『FFVIII』の全G.F.がペーパークラフトで作れるのだ！

11『サガフロンティアII』オリジナルジャケット&テレカ　3名



▶デジキューブで販売された『サガフロII』の全ジャケット&テレカ。

12『チョコボレーシング～幻界へのロード～』チョロQチョコボ　3名



◀『チョコボレーシング』に登場した、ジェットブレードCRを履いたチョコボ。チョロQになっても、変わらないかわいさがグー！

各3名 PSソフト

［お正月気分は抜けましたか？　今年も気合いで難解ゲームをクリアしていきましょう!!］



13 蒼魔灯

▲人気のトラップアクション第3弾！　ストレス発散にもピッタリの1本です。

（提供：テクモ）



14 牧場経営的ボードゲーム うまぼりい

▲競走馬育成要素がプラスされた、一風変わったTBLだ。

（提供：コナミ）



15 Jリーグサッカー 実況サバイバルリーグ

▲J1、J2の最新データを忠実に再現した、ファン感動のSPG。

（提供：テクモ）



16 ポップンミュージック3 アペンドディスク

▲『ポップン』ならではのキュートな曲を40曲以上も収録。

（提供：コナミ）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。また、⑯番の『ポップンミュージック3アペンドディスク』で遊ぶには、別売の『ポップンミュージック2』が必要です。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.162の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.135（2月10日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。


PlayStation
infinity
インフィニティ
無限の檻から私を救って・・・
2000年3月発売予定
美少女恋愛アドベンチャー　予定標準価格 ¥6,800（税抜）
KID
Kindle Imagine Develop
© KID 2000
株式会社キッド　〒140-0011 東京都品川区東大井2-13-8　ケイヒン東大井ビル6F
ユーザーサポート TEL.03-5753-0835 ホームページアドレス http://www.kid-game.co.jp/
" "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
Illustrated by 影崎 夕那

DENGEKI SOFT STATION

電撃ソフトステーション

期待の新作満載



- ベイグラント ストーリー
- バイオハザード ガンサバイバー
- ストライダー飛竜1&2
- ガイアマスター 神々のボードゲーム
- 電車でGO 名古屋鉄道編
- ポップンミュージック3 アペンドディスク
- 夏色剣術小町 その他

イラスト／伊藤勇太

VAGRANT STORY™
ベイグラントストーリー

AVG	ベイグラント ストーリー	2/10	▶スクウェア
			▶¥6,800
			▶MC(3ブロック)

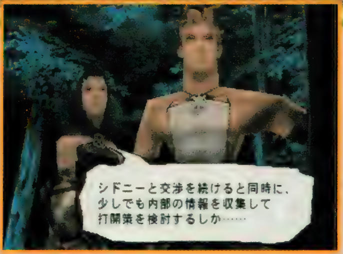
驚異の超美麗CGで綴られる迫力の3D・アドベンチャー『ベイグラント ストーリー』から、待望の続報を大公開!!

キャラクター、バトルに関する新情報を追跡!!

今冬、最も期待の大きい3D・AVG『ベイグラント　ストーリー』も、発売日が2月10日に決定し、最新情報も大量に到着!!　それに伴い、まだ謎の部分が多かったこのゲームの全貌が見えてきたぞ。プレイできる日も、着々と近づいてきているようだ。久々の紹介となる今回は、新しく届いたキャラクターやバトルに関する情報を中心に公開していくぞ。見逃せない情報ばかりなので、要チェックだ!!

プロローグ

宗教集団メレンカンプが起こした公爵邸占拠事件。鎮圧の命を受けた重犯罪者処理班のアシュレイは、公爵邸へと急ぎ、情報分析官のキャロと合流する。しかしその目前で、ギルデンスターン率いる聖印騎士団が強行突入を開始。アシュレイは、その混乱に乗じて屋敷へと単身潜入した。公爵邸占拠事件は一応の解決をみるが、首謀者のシドニーは行方不明となった。シドニーが魔都レアモンデに逃げこんだという情報を得たアシュレイは、単身レアモンデに乗り込む。そのとき、謎の動きを見せる聖印騎士団もまた、レアモンデを目指していた。



NEW FACE 1



ジャン・ローゼンクランツ

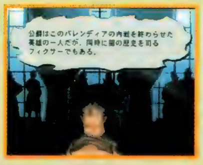
アシュレイをサポートするためにVKPから派遣された、もう1人の重犯罪者処理班（リスクブレイカー）。レアモンデに関する調査を極秘で進めていたため、シドニーやメレンカンプについても詳しいようだが……。

魔都レアモンデを巡る勢力関係が発覚!!

廃墟となった魔都レアモンデに眠る「何か」を巡り、国内の各勢力が秘密裏に画策する陰謀劇。多くの人を巻き込むこの事件の背後に隠された真実とは？

議会

元老院。バレンディア国王を補佐し、重要な政務などの決定を行う。この中で、最も発言力があったのがバルドルバ公爵だった。現在、公爵は引退しているが、今でも強い影響力を持っている。議会は、レアモンデに関して何か知っているようだが……。



◀議会はレアモンデにVKPを派遣させるのだが……。

介入・圧力

VKP（バレンディア王国治安維持騎士団）

正式にはVALENDIA KNIGHT OF THE PEACE。元老院の直下に所属する特殊組織。国内での力は大きく、ときには超法規的行動を取ることもできる。その職務の内容によって、いくつかのチームに分かれて行動している。



◀VKPに所属するリスクブレイカーの1人。過去や素性は不明だが、レアモンデでシドニーと出会い、忌わしき過去の記憶と封印された殺人術がよみがえる……。

アシュレイ・ライオット

パートナー

応援？

内通？



◀情報分析を専門とするVKPの一員。アシュレイが公爵邸やレアモンデに潜入する際、分析官として協力する。

キャロ・メルローズ



◀アシュレイの応援に派遣されたリスクブレイカー。事件に関する情報を持っているようだが、その行動には謎が多い。

ジャン・ローゼンクランツ

NEW FACE 2



ジョシュア・バルドルバ

バルドルバ公爵が晩年にもうけた子で、公爵にとっては何者にも代えがたい存在といえる。しかし、公爵邸占拠事件の際、ハーディンの手により魔都レアモンドへと連れ去られる。彼らが何の目的で、連れ去ったのかは不明。

EVENT PICK

アシュレイの過去とシドニーの関係

謎に包まれたアシュレイの過去。しかしシドニーは、そのすべてを知っているかのように彼を翻弄する。レアモンデでシドニーに会ったアシュレイは、彼によって忌まわしい自分の過去の幻想を見せられる。その後シドニーは謎の言葉を残して去っていくが、アシュレイは自分の体に眠っていた殺人術を復活させてしまうのだ。これで、いくつかの技（バトルアビリティ）が使えるようになるのだが、果たして2人の関係は？　そしてアシュレイの過去とは？



▲他人の心を読む能力を持つシドニーは、アシュレイの心をのぞく。



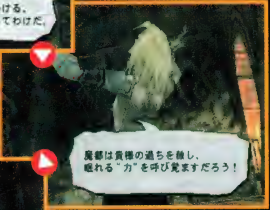
◀愛する家族が殺された、忌わしき過去の出来事を思い出すアシュレイ。

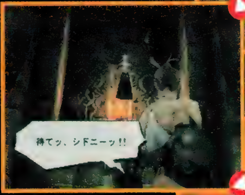
意味深な言葉…

◀アシュレイに謎の言葉を残すシドニー。はたしてその真意とはいったい何なのだろうか？



▶シドニーは、アシュレイの過去や素性を知っているような口ぶりだが…。





▲シドニーの言葉に、アシュレイは翻弄されてしまう。



▶記憶とともに、覚えのない数々の技（バトルアビリティ）を思い出すアシュレイ。

勢力関係図

政治的対立

聖印騎士団
（クリムゾンブレイド）



▶議会と対立する法王庁直属の騎士団、聖印騎士団を率いる男。アシュレイと時を同じくして、レアモンデへと侵攻する。目的は、メレンカンプ教団の殲滅とレアモンデの制圧である。

ロメオ・ギルデンスターン

魔都レアモンデ

2000年の歴史を誇りながら、大地震によって廃墟と化した街。災害の爪あとが今も侵入者を拒み、崩壊時のまま放置されている。ここには強大な力を持つ「何か」が存在しており、今や伝説上の存在でしかない魔物が住みついているという。

宗教的対立

バルドルバ公爵家



◀かつての元老院の1人で、今なお大きな影響力を持つ英雄。歴史の闇を司るフィクサーで、メレンカンプの資金源でもあったのだが……。

バルドルバ公爵

親子



▶バルドルバ公爵が、自分の魂と表現するほど溺愛している息子。公爵邸占拠事件の際、メレンカンプに拉致される。

ジョシュア・バルドルバ

援助？

メレンカンプ



▶カルト集団メレンカンプを率いる自称予言者。資金源であるバルドルバ公爵の邸宅を襲った理由は不明。

シドニー・ロスタロット

仲間



◀シドニーとともにバルドルバ公爵邸を襲ったメレンカンプの一員。人質であるジョシュアをレアモンデに連れ去った男。

ジョン・ハーディン

NEW FACE 3



ジョン・ハーディン

シドニーをリーダーとするカルト集団、メレンカンプの主要人物。シドニーとは上官と部下というより、戦友や同胞といった間柄。豪快な性格で、剣の腕も立つ。離れた場所の出来事を見るという、特殊な能力を持つ。

BATTLE SYSTEM 徹底解析



激しい覇権争いに巻きこまれ、魔都レアモンデに入り込んだアシュレイを待っているものは、立ちはだかるモンスターとの激しいバトル。戦略性豊かなこのゲームの戦闘を、新情報を交えて徹底解析!!

ゲームの基本的なシステムは、3Dのフィールドやダンジョンを探索し、モンスターを倒しつつさまざまな謎をクリアしていくAVG。しかし戦闘は戦略性が高く、このゲーム特有のシステムを使いこなさなければ太刀打ちできないのだ。ここでは、その戦闘に関するシステムを詳しく紹介していこう。



主人公のパラメータアップは?

RPGではないため、経験値の存在しないこのゲームでは、パラメータアップの方法が限られている。1つは、アイテムの"秘薬"を使って上げること。もう1つは、中ボスなどの上級モンスターを倒したときの戦果によって得られるボーナスだ。ただし、ボーナスの場合、上がるパラメータはルーレットによって決定され、必ずしも上げたいパラメータが上がるとは限らないのだ。



▲ストレングスをアップさせる秘薬「覇王の霊薬」だ。



◀強敵を倒すとこの画面に。下のルーレットが回り……。

▶止まったところのボーナスをゲットすることができる。

BATTLE ABILITY バトルアビリティ★アシュレイの体に眠る、技の数々!!

主人公アシュレイは、その体に数々のバトルアビリティと呼ばれる技を眠らせている。封印された記憶から、"思い出す"ことにより、はじめて使えるようになるのだ。これらのバトルアビリティをうまく使いこなすことができれば、どんな強敵とのバトルも怖くなくなるだろう。バトルアビリティは、攻撃用のチェインアビリティと防御用のディフェンスアビリティに大別される。ここではそれぞれの特徴や使い方を解説していこう。

アビリティを思い出すには?

新しいアビリティを思い出すには、すでに思い出しているアビリティを何度も使い込んでいく必要がある。1つのアビリティを一定回数使うことで、新しい別のアビリティを思い出すことができるようになるのだ。何を思い出すかは、自分で選択することができるぞ。



▼思い出したいアビリティを選択できるぞ。



▲新しいアビリティを思い出した。これで戦力アップ!!

チェインアビリティ

攻撃のとき、タイミングよくボタンを押すことで発動するアビリティ。追加ダメージを与えるものや、HPを吸収するものなど、攻撃が中心。◎、◎、◎ボタンのそれぞれに、あらかじめアビリティをセットしておくことで、押したボタンにセットされたアビリティが発動する。その名の通り連続で繰り出すことも可能で、タイミングさえ合えば、30～40連鎖も可能。



◀追加ダメージを与えるヘヴィショット。



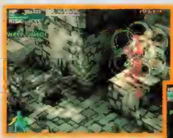
▶敵を麻痺させるパラライズパルス。

チェインアビリティ

ヘヴィショット	与えたダメージの数割を追加ダメージとして与える
ゲインライフ	与えたダメージの数割分、自分のＨＰを回復
マインドアサルト	与えたダメージの数割を敵のＭＰにダメージ
ゲインダメージ	与えたダメージの数割を追加ダメージ＋ＤＰ回復
パラライズパルス	麻痺の追加効果を与える
ナミングクロウ	しびれの追加効果を与える
ダルネスバインド	サイレントの追加効果を与える
スネークヴェノム	毒の追加効果を与える

ディフェンスアビリティ

防御時にタイミングよくボタンを押すことで発動する。チェインアビリティ同様、◎、◎、◎ボタンのそれぞれにセットしておくことで、押したボタンに対応したアビリティが発動する。ダメージの軽減や回復といった防御効果が中心で、連鎖させることはできない。チェインアビリティほどの派手さはないが、このディフェンスアビリティを使いこなせれば戦闘での生存率が格段に向上するハズだ。



◀ダメージ軽減のインパクトガード。基本中の基本。



▶麻痺を回復してくれるセルフリカバー。あると便利。



◀受けたダメージを跳ね返すダメージリフレク。

ディフェンスアビリティ

インパクトガード	物理攻撃のダメージを軽減
セルフリカバー	麻痺の状態を回復する
マジックリフレク	ダメージの数割を跳ね返す。魔法攻撃用
ダメージリフレク	ダメージの数割を跳ね返す。魔法以外の攻撃用
ファイアプルーフ	火属性攻撃のダメージを軽減
アースコンソル	地属性攻撃のダメージを軽減
アクアウォード	水属性攻撃のダメージを軽減

WEAPON 武器 ★作り出し、鍛え上げ、そして使いこなせ!!

レアモンデでは、さまざまな武器を入手することができるうえ、ファクトリーと呼ばれる場所で自由に武器を作り出すことが可能。戦況や自分のバトルスタイルに合わせ、こうした数々の武器をうまく使いこなしていくことが、勝利への近道となるのだ。



武器はファクトリーで作ることができる

武器は、ブレード、グリップ、秘石の3つのパーツを組み合わせることで作ることができる。ブレードは、切断、貫通、打撃の3つの攻撃タイプに分かれており、各グリップにも適応する攻撃タイプが存在する。武器を作るときは、ブレードの持つ攻撃タイプに合わせ、グリップを選択する必要があるぞ。



▲攻撃タイプをよく考え、武器を作っていこう。

▼武器は使えば使うほど強くなり、各特性がアップする。



武器のパラメータ

武器とシールドには、DP(ダメージポイント)とPP(ファントムパワー)というパラメータが存在する。DPとはズバリ、武具の耐久力のこと。使うことで数値が減っていき、徐々に性能が劣化していってしまうのだ。逆に、PPは敵を倒すことで上昇する数値で、これが蓄積されることで、攻撃力や防御力が飛躍的に上昇するのだ。この2つの数値を高い状態で保つことが、武器を使いこなすコツなのだ。

DP ダメージポイント。耐久力を表し、武器を使うたびに減少、攻撃力が下がる。

PP ファントムパワー。敵を倒すと上昇し、攻撃力や防御力が上がる。

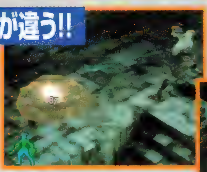




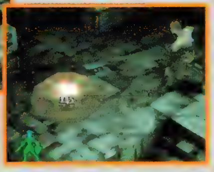
▶DPは回復も可能なので、常に高く保っておきたい。

PPでこんなにダメージが違う!!

同じDPで、PPが蓄積されていない状態と、最大値の状態ではどれくらい攻撃力が違うのか?その実験結果が右の写真。与えるダメージが明らかに違うことがわかる。



◀こちらはPPが蓄積されていない状態。ダメージはこんなもの。



▶しかしPPがマックスの状態だと、ここまでダメージが違う!!

DPを回復するには?

減ってしまったDPは、ファクトリーで回復可能。しかし回復には、その武器のPPを消費するぞ。また、DPを回復できるバトルアビリティも存在する。



◀DPを回復するゲインダメージをうまく使って戦おう。

武器のグレード

自分の手で作りだし、実戦で鍛え上げた武具は、十分な性能に達した時点でグレード(称号)が与えられるのだ。このグレードはいくつか用意されており、1つの武具をさらに鍛え上げることで、より名誉のあるグレードを得ることができるぞ。

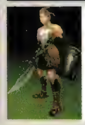


◀非常にレアなグレードが存在するかも。自分の手で探し出そう。

武器のタイプは11種類!!

ゲームに登場する武器のタイプは11種類。それぞれ射程や攻撃速度などに特徴があるので、そうした特徴を表にまとめて、一挙に紹介していこう。

表の見方 表の略称は以下の通り。射=射程距離、攻=攻撃力、命=命中率、速=攻撃速度(以上、5が最高の5段階で評価)、盾=シールド装備(装備可能なら○、不可能なら×)。

		射	攻	命	速	盾
ダガー系		1	1	5	5	○
ソード系		2	3	3	3	○
ロングソード系		3	4	2	2	×
スピア系		4	3	2	2	×
アックス系		2	3	3	3	○
メイス系		2	3	3	3	○
ヘヴィアックス系		3	5	2	2	×
ヘヴィメイス系		3	5	2	2	×
スタッフ系		1	1	4	3	○
クロスボウ系		5	1	3	2	×
拳		1	1	3	4	○
シールド		物理攻撃、魔法攻撃を防御できる。				

ブレイクアーツ

1つの系統の武器をひたすら使い込むことで、はじめて習得できる究極の技、それがブレイクアーツだ。ブレイクアーツは、各系統ごとに数種類あり、いずれも一撃必殺の威力を秘めた強力な技だ。しかし、自分のHPを削って繰り出すので、あまりの乱用は危険を招くぞ!!



◀スピア系ブレイクアーツ。かまいたちを起こす。



▶ヘヴィアックス系のブレイクアーツ。超強力!!



▶ソード系ブレイクアーツ。敵を二刀両断にする。



◀スタッフ系ブレイクアーツ。重力場に歪みを作る。



新たな恐怖が幕をあける……
BIOHAZARD GUN SURVIVOR

ガンコンを駆使して戦う『バイオハザード ガンサバイバー』。今回はガンコンによる操作を解説するとともに、注目の〝分岐システム〟の詳細を大公開！

ガンSTG	バイオハザード ガンサバイバー	1/27	▶カプコン
			▶¥5,800
			▶MC(3ブロック) AC(DS対応)、ガンコン

噂のガンコン版『バイオ』を発売直前チェック!!

主観視点でさらに臨場感アップ!!

『ガンサバイバー』(以下ガンサバ)と、これまでの『バイオ』シリーズとの大きな違いは、全操作をガンコンで行うことはもちろん、主観視点になって臨場感が格段にアップしている点。これに、『バイオ』シリーズのシナリオを手がける実力派脚本家集団・フラグシップが制作した物語が絡み合い、新たな恐怖の表現に成功しているのだ。これぞ、もう1つの『バイオ』だ！

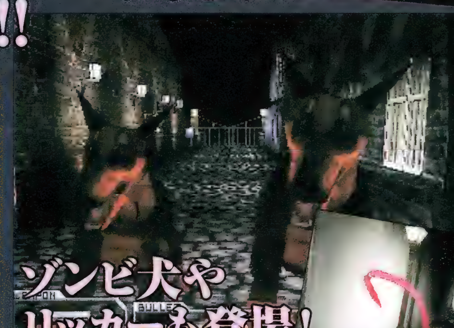


撃・ち・ま・く・れ!!



おなじみのマップも！

▶『バイオ』シリーズそのままのシステムも数多く採用。マップもその1つだ。



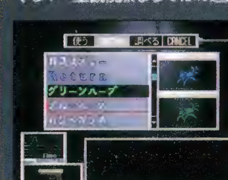


ゾンビ犬やリッカーも登場！

▲2匹同時にゾンビ犬が襲いかかってくる！ 主観視点ならではの迫力!!

▼おなじみリッカーも登場。鋭く長い舌の攻撃は今作も強力！

調合もあるぞ!!





▲▶調合ももちろん健在。ハーブだけでなく、弾丸も組み合わせたりできるので使用頻度は高いぞ。

CHECK
ガンコンの操作をしっかりマスターしよう!!



トリガー

移動や射撃において頻繁に使う重要なボタン。トリガーの操作が、生死を決めるのだ!!

A・Bボタン

AかBボタンを素早く2回押すと「クイックサーチ」が可能。敵に照準を合わせたり、アイテムへ視線が向いたりと便利な機能だぞ。

今作のカギを握る、ガンコンでの操作法は以下の通り。もちろん通常コントローラでのプレイも可能だぞ。

ガンコン操作一覧表

モード	行動	コマンド
移動	前進	トリガーを引き続ける
	後退	トリガーを2回引き、そのまま引き続ける
	ダッシュ	前進中にトリガーを1回引き、そのまま引き続ける
	プレイヤー左回転	Aボタンを押す
	プレイヤー右回転	Bボタンを押す
射撃	敵を撃つ	トリガーを引く
探索	クイックサーチ	AかBボタンを素早く2回押す
ステータス	ステータスを表示	A・Bボタンを同時に押す
オプション	オプション切り替え	トリガーを引いたままA・Bボタンを同時に押す

ストーリー STORY 「俺は一体、誰なんだ!?」

墜落したヘリから脱出した1人の男 だが彼は記憶を失っていた……

1998年9月末、アメリカ中西部のラクーンシティで「バイオハザード」事件が発生。製薬会社アンブレラが開発した、生物を化け物へと変えるウィルスにより、街は"死の街"へと変わり果てた。しかし悲劇はこれだけではなかった。別の場所でも……。とある町に1機のヘリが墜落した。奇跡的に脱出を遂げた1人の青年（＝主人公）は力つき気絶してしまう。そして目覚めたとき、彼は記憶を失っていた。見知らぬ夜の町には、不気味な声がこだましている。彼は足元にあった1丁の拳銃を手にし、記憶を取り戻すべく歩き始めた……。



◀間一髪で脱出するが、気を失ってしまう。



▶ここはどこだ？ 何も思い出せず立ちつくす…。

CHECK 『ガンサバ』はあくまで『バイオ』!!

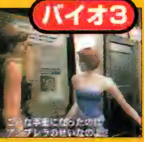
『ガンサバ』にはいたるところに『バイオ』シリーズに関係した事件ファイルが存在する。なかでも『2』のラクーンシティ壊滅事件の話や、『3』で主人公のジルを苦しめた「追跡者」の正体についてなど、気になる裏話が満載。すべて手に入れれば、『バイオ』の新しい事実が判明するのかも？

バイオ2



◀新人警官レオンとクレアが活躍!!

バイオ3



▶アンブレラの特殊部隊も登場した。

ゲーム序盤の展開を先取り紹介!

ストーリー面でもさまざまな要素を導入している『ガンサバ』。ここでは、序盤の1ルートを紹介して、その魅力に迫っていく。

幾通りにも分岐するストーリー 新鮮なプレイが何度も楽しめる!!

『2』のザッピングや『3』のライブセレクションなど、毎回新しいシステムに驚かされる『バイオ』シリーズ。もちろん、『ガンサバ』にも斬新なシステムが採用されているぞ。それはストーリー中の特定の場所で、その後の展開が3ルートに分かれる分岐ポイントが数多く存在する、というものだ（下図参照）。単純に探索の舞台が変化するだけでなく、ストーリー自体も変わっていくので、プレイするごとに新たな展開を楽しめる。幾通りもの恐怖が、キミを待ち受けているのだ!!



▲敵が弱いEASYモードも存在。初心者にオススメ。



▶何もいなかったはずの場所に、突然リッカーが!? あの「ランダムセット」も搭載！

キミは生きのびられるか!?



分岐ルートの1つをピックアップして紹介!!

1 スタート地点

目覚めたあと、何も思い出せずに苦悩する主人公。落ちていた銃を片手にドアをくぐると、そこは不気味に静まり返った路地だった……。



▲墜落したヘリが通路をふさぎ、この向こうには行けない。



◀路地の奥に人が!? はたして生きているのだろうか？

ここはどこだ!?

2 映画館

奥まで進むと、そこには映画のポスターが数多く目につく建物が。映画館らしいこの建物内に入ると突如、ゾンビが襲ってきた!! 一刻も早く生存者を見つけて、状況を把握しなければ。自分が次の犠牲者になる前に…。



▲建物の中にゾンビが!!



▶フィルムが積まれた棚の上で、何か光ったぞ？

アイテム発見か!?

3 次のエリア（ストリート）

映画館を抜けストリートに出たものの、薄暗く視界は非常に悪い。ふっと耳をすますと、電話のベルがどこかで不気味に鳴っている。生存者からか!?



◀主人公がストリートに足を踏み入れると同時に、そこに設置されている公衆電話が鳴り始めた。何者かに、どこからか監視されているのかも…。

4 アミューズメントアーケード

ストリートを抜け、左手のアミューズメントアーケードに足を踏み入れる。店内は静かで、人の気配は感じられない。ひとまず安心だ……。



▲が！ 突然マシンガンを振りまわし、謎の兵士たちが襲いかかってきた。撃ちまくるしかない！

コイツらは何者!?



恐怖はさらに続く…

▼バイオハザード ガンサバイバー

跳ぶ、斬る、走る!! 特A級ストライダーのアクロバットアクションを徹底解説!!



さまざまな難関を切り抜けるための、多彩なアクションが、簡単な操作で誰にでもできる『ストライダー飛竜』。今回は、そのアクションを徹底解析！　これでキミも、飛竜を自由自在に操れること間違いなし!!

ストライダー飛竜 STRIDER HIRYU 1&2



◀「2」から加わった新アクションも健在だ。

飛竜、超人的アクションのすべて

諜報・暗殺のスペシャリスト集団、ストライダーズの中でも、トップクラスのライセンス「特A級」の称号を持つ飛竜。体術を駆使した、その縦横無尽のアクションで、難攻不落の敵要塞を撃破していく。今回は、シンプルな操作で誰にでもできる、飛竜のさまざまなアクションについて解説していくぞ。操作法とその効果をしっかり覚えて、宿敵グランドマスター抹殺に役立てよう。

ACT	ストライダー飛竜1&2	2/24	▶カプコン
			▶価格未定（CD2枚組）
			▶対応周辺機器未定

飛竜にたどりつけない所はない!!

「飛竜」の基本操作は、✚キーで左右移動、アタック(○)ボタンで攻撃、ジャンプ(⊗)ボタンでジャンプ。このページで紹介しているアクションは、さらにジャンプ中にコマンドを入れたりすることで実行可能だ。

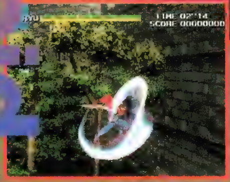


◀アクションを駆使して、アイテムを探すのもいい

Rapid 乱れ斬り



▶中ボスなど、耐久力の高い敵に対して使用しよう。



▼この技で、落下速度を調節することもできるぞ。

ジャンプ中に✚キー⬇⬆○ボタンを順に押すことで、敵を連続して攻撃する「乱れ斬り」が出せるぞ。

Jump ジャンプ

⊗ボタンを押すことで、飛竜がジャンプ。「2」ではジャンプ中にもう一度⊗ボタンを押すことで、2段ジャンプもできるようになり、より高く、遠くへ跳び移ることも可能になった。また、崖や空中に浮かぶ足場から落ちたときでも⊗ボタンで、足場のない状態から一度だけジャンプすることができるのだ。有効に利用して、ステージクリアを目指そう。





応用 八双飛び

壁に張り付いているときに、✚キーを壁の反対方向に入れつつ⊗ボタンを押すと、通常よりも素早く遠くへ跳べるぞ。

Dash ダッシュ

✚キーを進行方向に連続して2回入力すると、飛竜がダッシュするのだ。



◀ダッシュでなければ振りきれない敵も存在する













完全解析！これが飛竜のアクションだ!!

Climb 壁(天井)移動

飛竜はどんな壁にも張り付くことができるうえに、壁に張り付いた状態のまま、上下に移動したり、攻撃することもできる。

応用 天井移動

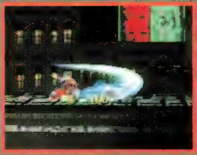
壁に張り付くのと同様に、飛竜は天井にぶら下がることもできる。さらに、建物ではない、ボスの体の一部につかまって戦うこともあるのだ。



▲移動するヘリにぶら下がれば、楽に目的地へたどり着けるかも？

Sliding スライディング

✚キーを下方向に入れたまま⊗ボタンを押すことで、飛竜が一定の距離をスライディングで移動！



◀スライディング中の攻撃も可能だ。

応用 後方宙返り



スライディング中に✚キーを進行方向逆＋⊗ボタン。敵の攻撃をかわすときなどに利用できる？

CHECK! CHECK! CHECK! 『飛竜2』ではこれが勝利のカギ！ ブースト BOOST



▶体力の下に使用可能時間を表す青いバーを表示。

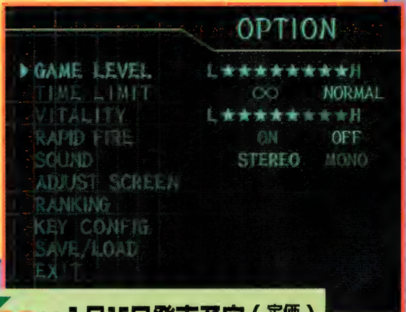
『2』から加わった新アクションで、ブーストアイテムを消費して、一定時間、追尾性能を持つ衝撃波を飛ばすことができる。一気に攻撃力アップだ！

▼耐久力のあるボスや、素早い敵も楽勝！



どうしてもクリアできない人は…「オプション」で設定変更&セーブ

タイトル画面から入るオプション設定では、難易度や初期ライフの数、制限時間などが設定可能。また、ハイスコアのセーブもここで行えるのだ。

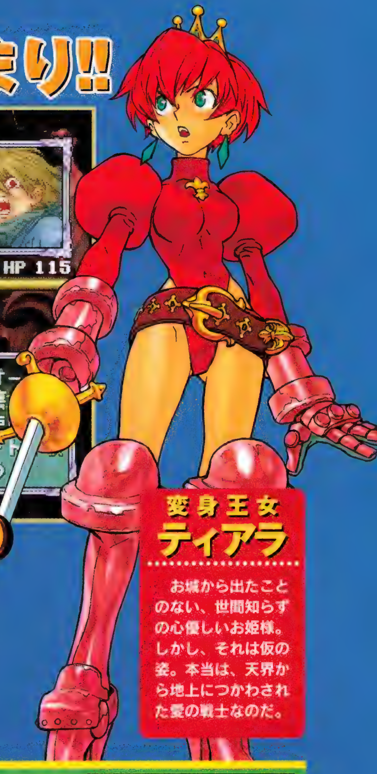


2000年のボードゲームは コレで 決まり!!









GAIAMASTER ガイアマスター 神々のボードゲーム

冒険者 シガー

口は悪いが、根は優しい冒険者。天涯孤独の身だが、幼なじみの少女の目を治すために、伝説の霊薬を求めてガイアマスターに参加する。

変身王女 ティアラ

お城から出たことのない、世間知らずの心優しいお姫様。しかし、それは仮の姿。本当は、天界から地上につかわされた愛の戦士なのだ。

土地を買って、資産を増やしていくTBL『ガイアマスター』。今回は、そういった基本ルール部分以外の"ならでは"な魅力を大紹介！

TBL	ガイアマスター ～神々のボードゲーム～	春予定	▶カプコン
			▶¥4,800
		▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）、MT、4P対戦可	

超個性的ファンタジックTBL登場! その魅力の数々を徹底チェックだ!

ゲームの目的は、マス目を回りながら、資産を増やしていくこと（下の図を参照）。しかし、プレイヤーの土地やお金を狙って、ライバルたちが邪魔をしてくる。いかにさまざまな妨害をはねのけ（こちらも邪魔してやったりして）、自分の土地やお金を増やしていくか？　そんな戦略性とスリルが『ガイアマスター』の魅力なのだ。今回は5つのポイントにしぼって、その魅力の数々を紹介していくぞ！



◀今回のページを読めば、このゲームの熱い駆け引きがわかること間違いなし！

ゲームの基本的な流れ

このゲームは下のチャートで示しているとおり、スゴロクのようにして進んでいくのだ。

1. サイコロを振る
2. マス目の上を移動
3. マス目に止まる
   - 他人のマス目に止まると通行税を払うことになる
   - 所有者のいないマス目に止まったらそこを買い取ることができる
4. 戦ったり買い取ったりして自分の土地や資産を増やす
5. 一番資産が多い人が勝ち

ほかにもいろいろな行動ができる! 詳しくは"これぞガイアマスター!!"の1～5をチェックだ



1 これぞガイアマスター!! いろいろなマスがある!

マップ上のマス目には、いくつかの種類があり、これらは止まるとプレイヤーの資産に影響を与えるものばかり。お金やアイテムがもらえたり、逆にライバルにお金を取られたりなど、その内容はさまざまだ。でも、どのマスに止まるかはサイコロの目しだい。勝ち残るためには戦略以外に、プレイヤーの運も必要になるぞ！

酒場マス



▲止まるとミニゲームができ、それに勝つと武器カードがもらえる。

土地マス



▶所有者がいる土地マスに止まると、通行税を取られてしまうぞ。

イベントマス



◀ここに止まると、イベントカードを引く。このとき、カードをそのままストックできる場合と、その場でカードの効力が発動される場合とがある。ちなみにこれは、お金を落とす系のイベントが発生した場面。イタタッ！

 　※画面写真は、すべて開発中のものです。

2 これぞガイアマスター!! ライバルの土地は戦って奪う!!

土地マスは隣り合わせで買うと、その土地の価値が上がる。しかし、自分の土地の隣りにライバルの土地があれば、当然、隣り合わせにすることはできない。そんなときにその土地を賭けて、ライバルと戦闘をするのだ！ ちなみに戦闘前に軍資金を払えば(右図参照)、相手のHPを低くすることができ、戦闘が有利になる。

戦闘前に払う軍資金の額により相手のHPが決まる!!

軍資金の額	少ないと	⟷	多いと
相手のHP	高い!!	⟷	低い!!



▲自分の土地に建てた「騎士団」のマスに止まるかバトルカードを使えば、戦闘を仕掛けられる。



▲自分が建てた「武器屋」のマスに止まると、戦闘で使う武器カードを2枚もらうことができる。

戦闘のカギは武器カードが握る！

戦闘は、武器カードを同時に1枚ずつ出し合いながら進む（相手のHPを0にするか、3ターン終了後、相手よりHPが多いと勝ち）。武器カードには、それぞれ下の項目が設定されていて、攻撃力が高いと速度が遅いなど、一長一短がある（一部例外あり）。また、カードのクリティカル発生率は使えば使うほど上がっていく。育成要素もあるのだ!!

武器カードの見方



※速度の数値が高いカードを出したほうが、そのターンで先に攻撃できる。


▶武器の中には、一撃必殺できる"魔法"もある！


▶次の攻撃の攻撃力を上げる効果を持つものも。

3 これぞガイアマスター!! イベントカードを使ってライバルを出し抜け!

イベントカードは、サイコロを振る前に使うことができる。さまざまな種類があり、これを使うと、自分の所持金を増やしたり、ライバルの土地の価値を下げたり、といったことができる。一発逆転を狙うためのカードなのだ！

「庭園」カード

▲自分の土地のそばに庭園のシンボルを建て、通行税を上げるカード。これで多くの収入が！

「はかば」カード

◀墓場のシンボルを建て、周囲の土地の通行税を下げるカード。

「じしん」カード


◀このカードを使うとシンボルを破壊できる。邪魔なシンボルを壊せ！

「盗賊の援助」カード

◀全員から一定の金額を奪うことができる、イベントマス限定のカード。

4 これぞガイアマスター!! 各キャラの特殊能力が戦略のカギを握る!!

このゲームに登場する9人のキャラクターは、それぞれ独自の特殊能力を持っている（ただし、発生はランダム）。その内容はいろいろなので、誰をマイキャラにするかによって戦略が違ってくるぞ。

ゴライアス

▲ゴライアスは通行税を踏み倒せるのだ。これぞ僧侶の特権!?

ティアラ


▲なんとティアラは、タダで土地を1つもらうことができる！ たまにね。

ガラハッド


▶ガラハッドは戦闘時に、攻撃力が2倍になるぞ。騎士らしい能力だ

5 これぞガイアマスター!! それぞれの物語が展開するストーリーモードは必見!

ストーリーモードは、9人のキャラクターの中から1人を選んで、そのキャラの個性が反映された物語にそって、数々のマップを勝ち抜いていくモードだ。シリアス系やコミカル系など、さまざまなストーリーが楽しめるぞ。また、このモードでは、育てた武器カードをセーブできる。ひたすらやり込んで、最強のカードを育てるという楽しみもあるのだ!!


◀ジガーは、幼なじみの目を治すために旅立つ。


◀メグメグは、理想の彼氏を求めているらしいが…!?



『電車でGO!』の家庭用オリジナル版がついに登場!!



SLG

電車でGO! 名古屋鉄道編

1/27	▶タイトー
	▶¥5,800

▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(3ブロック)
"電車でGO!"コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)

アーケード移植がメインだった『電車でGO！』シリーズの最新作は、初の家庭用オリジナル作品だ！　多種多様な路線が存在する名古屋鉄道が舞台とあって、多彩なプレイが楽しめるぞ!!

私鉄にスポットを当てた最新作!!

これまでも全国各地のさまざまな鉄道にスポットを当ててきた『電車でGO！』シリーズだが、名古屋の路線の登場は、意外にも今回が初めて。そんな『電GO！名鉄編』の最大の魅力は、路面電車など、この〝名古屋鉄道〟ならではの多種多様な路線や車両が登場する点だ。その運転感覚は、どれも独特なものなので、シリーズを遊び尽くしてきた人でも新鮮な気持ちで楽しめるぞ。さらに、初心者にやさしい数々のシステムが導入され、BGMもアレンジが加えられている。『電GO！』ファンから未体験者まで、しっかりハマれる1本なのだ!!



▲鉄道マニアのメッカ（？）的存在の名古屋の鉄道。キミはすべて乗りこなせるか?

CHECK! 『電GO!』初心者もバッチリフォロー!!

今作は、おなじみの「入門編」や「ナビゲーション」に加え、新たに「フリーラン」を搭載している。このモードでは〝持ち時間無制限〟で走行することが可能。初心者の練習や、今まで「難しすぎる！」と特級レベルなどを敬遠していた人に最適なモードなのだ。

「入門編」がある!!


▲「入門編」は普通の路線のものと、『電GO！名鉄編』オリジナルの軌道線（路面電車）の練習ができる。ここで運転の基礎を学ぼう。

「ナビゲーション」がある!!


▲300ｍ手前から発生イベントの内容を把握できるシステム（『プロ仕様』から採用）。今作は難易度がノーマル以下なら表示される。

「フリーラン」モードがある!!


▲時間の制限がないので、たとえ何度停車などに失敗しても路線走破ができる。右のページで紹介する3路線すべてで走行可能。

『名鉄編』は遊びつくす新要素がいっぱい!

『電GO！名鉄編』には、新たに追加された魅力的な要素がいっぱい！　どれもオマケのレベルを超えた充実の内容だ。なかでも「ワンコンでDO？」は超楽しく遊べるので、「ワンコン」を持っている人は、ぜひチャレンジ!!



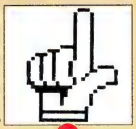
▲「鉄道資料館」もグレードアップ。季節ごとの写真が見られるのはうれしい。

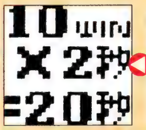
NEW! ポケットステーション対応!! 新ゲーム登場!!

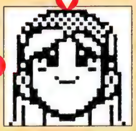
本編の初級、中級、中級＋をクリアすれば、「鉄ちゃんとあっち向いてホイ！」がダウンロードできるぞ。

鉄ちゃんとあっち向いてホイ!

連勝するともらえるタイムボーナス。これはポケステを本体に差せば、本編の路線を走る際、持ち時間に加算できるぞ。







でんごー名鉄編


▶右ページの3路線で走れる。今回は本編とのリンクはない。

NEW! 充実した「鉄道資料館」 さらに詳しくなった!!

今回は車両の資料だけでなく、名鉄沿線の名所や、季節ごとの写真が楽しめるフォトギャラリーもある。全部覚えれば、キミも名鉄博士だ!!

じっくり鑑賞できるモードが満載

名鉄車両一覧	名古屋鉄道の現存車種の説明や写真が見られるので、勉強になる。
沿線名所案内	沿線にある施設や名所を写真付きで紹介。観光の参考にどうぞ。
フォトギャラリー	名古屋鉄道の車両写真と四季おりおりの沿線写真が見られる。


◀おなじみの車両写真付きの解説は、マニア垂涎!

NEW! 新感覚「ワンコンでDO(どう)?」 ワンコンを使った5つのミニゲームを収録!!

「ワンコン(★)」で遊べる新感覚のミニゲームも収録！　タイトルはどれも『電車でGO！』をもじったものので、内容は一目瞭然。前後に動かすレバーと、A(左)、B(中)、C(右)、3つのボタンで楽しく遊べるぞ。

注意
遊ぶには…「ワンコン」が必要!!


◀「ワンコン」専用なのは残念……。



　※画面写真は、すべて開発中のものです。
★『電車でGO!』コントローラ ワンハンドルタイプ（定価¥5,800）：他のコントローラでは、「ワンコンでDO?」は遊べません。

これが『名鉄編』の誇る3路線！

ここでは「電GO！名鉄編」で走行可能な3路線の特徴を紹介していくぞ。また、各路線のレベルごとの詳細も表にしてまとめてみたので、そちらもチェック!!

名古屋のメイン路線!!
名古屋本線



(写真は3700系)

名古屋本線は名古屋鉄道の中心路線だ。「豊橋～新岐阜」間のほぼ全線をJR東海と並走している。都市間連絡中心の超過密ダイヤが大きな特徴だが、名古屋鉄道で唯一120km/h運転が実施されている路線でもある(一部区間のみ)。これは本編でも忠実に再現されているので、絶対に注目!!





▲名鉄の玄関口ともいえる、「新名古屋駅」。ほとんどの路線が、この駅に接続しているのだ。



▲庄内川を渡り切ると、名古屋本線と犬山線に分かれる分岐ポイントがある。

◀須ヶ口駅はかなり大きい。停車時は構内にゆっくり進入しなければならないぞ。

登場レベル&収録車両

レベル	車型	運行	区間
初級	3700系	急行	新名古屋～須ヶ口
中級＋	1000/1200系	特急	新名古屋～新岐阜
上級＋	6000系	普通	須ヶ口～新岐阜

初登場の路面電車!!
美濃町線



(写真は880系)

美濃町線は「徹明町～関」間を指すが、ゲームでは「日野橋～新岐阜」間を走行する。「野一色（のいしき）～市ノ坪」間は路面電車として車道を走行するので、自動車と同様に交通信号を守る必要があるぞ。安全運行を心がけよう!!



◀交通信号は時間で変化する。臨機応変な対応が求められるのだ！



▶踏切がない道路では、周囲の自動車に注意。警笛を鳴らし、存在を知らせよう。

▼交通信号の無視は重大な違反。大幅にタイムが減点されてしまうぞ!!





◀救急車がそばを走ることも！ 通過するのを待とう。

登場レベル&収録車両

レベル	車型	運行	区間
上級	880系	普通	日野橋～新岐阜

尾張名物の観光路線!!
犬山線



(写真は100系)

犬山線は「枇杷島（びわじま）分岐点～新鵜沼（しんうぬま）」間を運行する、通勤・通学電車として利用客の多い路線。また、沿線には明治村やリトルワールドなどの観光名所が数多く点在する観光路線でもある。ちなみに、この路線の人気特急は、「北アルプス」。隠し路線として登場するかも……？



▲五条川を過ぎると雨が降ってくる。『プロ仕様』同様、ブレーキの操作が難しくなるわけなのだ。



▲すれ違う列車が多彩なのも犬山線の魅力だ。余裕があればチェックしていこう。



▶基本的に持ち時間が少ない犬山線。停車時の「Great!」は確実に入手だ！

登場レベル&収録車両

レベル	車型	運行	区間
中級	7000系	急行	新名古屋～岩倉
上級	100系	普通	西春～柏森
上級＋	1000系	全座席指定特急	新名古屋～新鵜沼

ひたすら押せ!!
ハンコがMO!（もう！）

制限時間内に決められた数のハンコを押すゲームだ。レバーを前に倒してハンコにインクをつけ、レバーを引いて紙にハンコを押す。操作は単純だが、熱くなれるぞ！



▲操作はレバーだけでなくボタンも使用する。ハンコを押したら、Bボタンで紙をテンポよくめくるのだ!!

自動改札に負けられるか!!
切符を…HO?（ほう…？）

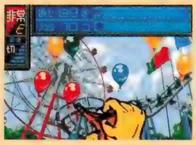
決められた人数を時間内に改札に通すゲーム。レバーを使って、客の手の高さに自分の手の高さを調節し、Bボタンで切符を受け取る。そのあと、はさみで切符を切るのだ。



▲切符はレバーを引いてからBボタンを押して切る。切ったら客に素早く返却していく。かなり忙しいぞ！

これも一応STG!?
風船はNO!!!（ノォー!!!）

決められた数の風船をパチンコを撃って割りまくるゲーム。これも制限時間があるぞ。レバーを前に倒して弾を込め、レバーを引いてゴムを引く。Bボタンを押せば発射!!



▲A＆Cボタンで手を左右に動かし、狙いをつける。ゴムの引き具合で、弾の飛び加減が変わってくるぞ。

素早く撃て!!
ガンマンもSO?（そぉ？）

早撃ちの決闘をするゲーム。3カウント後、レバーを引いて銃に手をかけ、すぐにレバーを前に倒して銃を構えて、Bボタンで撃つ。これらを敵より素早く行わないと…。



▲反射神経が一番求められるゲーム。3ラウンド制で、ラウンドのたびに敵の撃つ速度が速くなるぞ！

あせらず救助!!
救助ってGO?（こう？）

レスキュータワー（救助ハシゴ）をレバーで上下させ、時間内に決められた人数を火災のビルから救助するゲーム。助けを求める人の位置にタワーを合わせれば救助完了。



▲唯一、レバー操作だけに集中できるゲーム。ちなみに「HELP！」と叫んでいない人は救助できないぞ。

衝撃（!?）の1枚の写真を入手!!

今回入手した画面写真の1枚に、上記の3路線とは明らかに違うものが!! これは『電GO！』シリーズお約束の隠し路線か!? やはり今回も隠し路線は用意されているのか？ いったい……？

これは、ひょっとして……



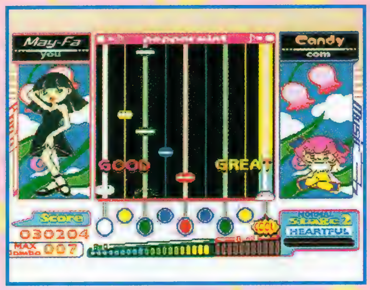
モノレールでGO!?

▲よく見ると線路が1本しかない!? どうもモノレールのようだが……真相は？



アーケードでリズムゲーム

人気リズムゲームの最新作が、アペンドディスクとして早くも登場。前作『ポップン２』を立ち上げてディスクを入れ替えれば、アッというまに新バージョンへと早変わり!! これまで以上にポップでノリノリな新曲の数々に加えて、魅力的な新キャラたちも続々と登場するぞ。もちろんポケステにも完全対応!! 今回は届いたばかりの最新ＲＯＭをもとにして、『３』の魅力と新要素について徹底チェックだ!!



◀リズムに合わせてボタンを押していく『ビーマニ』シリーズ。なかでも特に、幅広い層から支持されているのが、この『ポップン』シリーズだ。

pop'n music 3 ポップン ミュージック APPEND DISC™

ETC	ポップンミュージック3 アペンドディスク	2/10	▶コナミ ▶¥2,800(アペンドディスク) ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(4ブロック)、専用コントローラ対応

POINT 1 おなじみのモード+α!



アーケードモードでは、アーケード版でおなじみの「パーティモード」や「ハイパーモード」など、５つのモードが選択可能。さらにＰＳ版のオリジナル要素も充実。好きな曲を何回でもプレイできるフリーモードや、自由に設定を変更可能なトレーニングモードが楽しめるのだ。

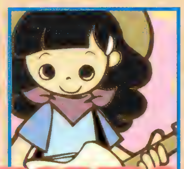

◀多人数プレイに最適なパーティモード。

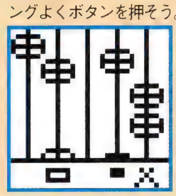


▶トレーニングモードで苦手な曲を特訓だ!!

POINT 2 もちろんポケステ対応ミニゲームで遊ぼう!

前作に引き続き、ポケステ対応のミニゲーム『どこでもポップンミュージックVol.２』を搭載!! １度プレイした曲なら、どれでもダウンロードすることができるのだ。キミならどの曲を持ち歩く？




▼遊び方は同じ。タイミングよくボタンを押そう。


▲プレイ後は、ニャミ＆ミミが評価してくれる。

編集Gとライター Kが語る『ポップン3』の世界
アーケードvsPS版
燃えるのはどっちだスペシャル



『ポップン』が大好きな編集＆ライターが、実際にＰＳ版をプレイした感想を熱く語る！

編集G(以下G)：ども。アーケード版が大好きな編集です。
ライターK(以下K)：ども。ＰＳ版を待ちに待っていた、ライターのKです。
G：今回は記事では紹介しきれない、アーケード版とＰＳ版の違いを、対談形式でお伝えするっていう企画なんだけど…。
K：そりゃあＰＳ版の勝ちでしょう。なんたって安い。低価格ソフトが最近の流行みたいだけど、このボリュームで¥2,800は、いくらなんでもお買い得すぎる(断言)!!
G：アペンドだから『２』が必要だけどね。まあ確かにお得。これで毎日大金を使わずにすむ。でも、やっぱり不満はあって…。
K：なんだよ。『ポップン』専用コントローラのことか？
G：叩きづらいじゃん。小さいし。(ボタンの)音もうるさいよ。
K：慣れればいいんだよ。俺なんてもう、ぜんぜん平気だよ。
G：パーティプレイは？ すっごくやりづらいぞ。
K：コントローラ１個じゃね。逆に２個使えば、普通のコントローラでも無理なく演奏できるよ。



▲プレイできる曲や要素がさらに増えた、ＰＳ版の『ポップン３』。

大人気のポップな最新作が登場!!

POINT 3



全部で40曲以上収録ってチョーオトクな感じ!

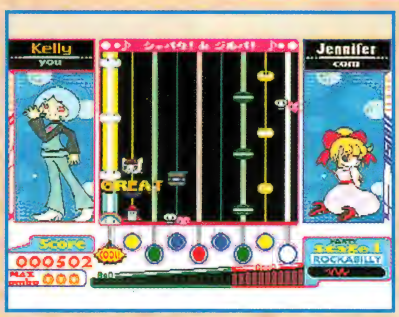
　ＰＳ版『ポップン３』で楽しめるのは、アーケード版『３』の新曲13曲に加えて、ＰＳ版『３』の新曲９曲。さらに、ＰＳ版『２』の隠し曲（最初からプレイ可能）９曲と、『１』＆『２』の曲をアレンジし直したハイパーモード用の17曲だ。その総数は、全部でなんと48曲(ＰＳ版の隠し曲を含む)!!　アーケードで話題の、サンプラザ中野＆パッパラー河合の新ユニット「スーパースランプ」の曲も含まれているぞ。これまで以上にバラエティ豊かな曲を収録した今作。キミは全曲クリアできるかな!?



▲各曲は難易度によって３つのステージに分けられている。

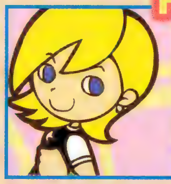


▼１度でもプレイした曲は、フリーモードで自由に選べる。



◀幅広いジャンルの曲を48曲収録。もちろん隠しコース(曲の分岐)などのおまけ要素も！

POINT 4



新しいトモダチも増えたよ!

　各曲(ジャンル)に１人ずつ、個性的な担当キャラクターが設定されているのも『ポップン』シリーズの特徴の１つ。ＰＳ版オリジナルの新キャラも多数登場だ。曲に合わせた、彼らの多彩なアクションは要チェックだぞ!!



ところで…
「ポップン3」はアペンドディスク!
プレイするには「2」が必要だよ!



　ＰＳ版『ポップン３』を遊ぶためには、前作『２』が必要だぞ。持っていない人は、すぐ購入してまず『2』をやろう！



キミはPS派？　それともアーケード派？



G：何よりノリが悪い!!　踊りながらプレイができるアーケード版の方が(独断と偏見で)10倍楽しいね!!
K：『ＤＤＲ』と混同するな!!　まあパフォーマンス性には欠けるかもね。でも、無理に１つに決める必要はないんじゃない？　ＰＳ版で練習して、アーケードで披露すれば。『２』と合わせたら、全部で70曲近く遊べるわけだし。
G：確かに、ＰＳ版の「フリーモード」や「トレーニングモード」ってのは魅力的ではあるよな。
K：そうそう、ポケステでミニゲームも遊べるしさ。
G：……。…だが、俺のゲーム魂(＝スピリッツ)は、やはりアーケードでないとダメなのだ！　ビシィ!!
K：ビシィ!!　じゃねーよ！　なんでそこまでアーケードにこだわるんだよ!?
G：だって家だと親に「うるさい」って怒られるんだもん。
K：家でダンス禁止！　あと編集部でも静かにやれっ!!（終）

ノリノリな2曲の歌詞を紹介!



　ゲームの楽しさに加えて、収録されている楽曲のレベルが非常に高いのも『ポップン』シリーズの魅力。もちろん歌詞もステキだが、プレイ中はボタンを押すのに忙しくて、歌詞なんか覚えていないという人も多いのでは？　そこで今回は、『3』の収録曲の中から、特にノリノリな２曲の歌詞を大公開!!　歌詞に込められたもう１つのリズムを楽しもう!!

Miracle Moon（お月様が中継局）

歌:Togo Project featuring Sana　作詞:藤後浩之
作／編曲:藤後浩之



逢いたくってどうしょうもない夜
無情な距離に愛情が試される
こんなにも生真面目な二人
今時ちょっと表彰もんだね…

ねえ、星の彼方に願いを込めて
二人をつなぐ交信術

愛の奇跡を見せてあげる
Do you believe in LOVE?
Yes,I'm just feeling now

愛のchannelを合わせたなら
お月様が中継局

Do you believe in LOVE?
Yes,I'm just feeling now

走れブン!ブン!

歌:わがまま7　作詞:橋本晶子
作曲:橋本晶子　編曲:林　陽一



流行りのワゴンに越されてクヤシイなぁ
走れブン!ブン!　この坂をのぼれ

さんざん聴いてて壊れたよカセット
だけどブン! ブン! 頼む!追いつけよ

カリカリしているエンジン
ドキドキしてくる気持ち
絶対止まっちゃダメだ
ギアを何度もチェンジ…

坂の上の夕陽　きっとキラキラしてる…

ポンコツなんて言われても捨てられない
走れブン! ブン!　遅くても好きさ
こいつに　oh-　乗ればブブン! ブン!
サイコウさ　Drive My Car!



さわやかさ120%のオープニングも要Check!









◀▲ヒロインたちの魅力たっぷりのオープニング。これがキミの家のTVに映る日も近い!?

SLG	夏色剣術小町	3/16	▶NECインターチャネル ▶¥6,800（CD2枚組）
		▶MC（ブロック数未定）	

夏色剣術小町

なついろけんじゅつこまち

気になる最新情報の数々を徹底紹介するぞ！

新情報を心待ちにしていたファンのみなさん、お待たせしました！　上記オープニングムービーをはじめ、新キャラ、追加システムなど、着々と完成に近付く『小町』の姿を大公開するぞ。

●『小町』ってどんなゲーム？●

全国から剣道の強豪校５校が集まって行われる、インターハイに向けての夏の強化合宿。その合宿所での７日間を描いたのが、この『小町』なのだ。ゲームは、１日をAVGと育成SLGの２つのパートを交互にプレイするスタイル。プレイヤーは、桂木館学園の主将として剣の腕を研きつつ、最終日に行われる「五校戦」の優勝を目指していくのだ。



◀ヒロインとの恋愛要素もあり。熱血&青春仕立てのストーリーなのだ。

AVG ～新イベントCGも続々完成!～

いくら熱血剣道モノといえど、『小町』というくらいだから、やはり気になるヒロインの存在。AVGパートでは、そんなヒロインたちとの合宿での思い出となるイベントも数多く発生する。ここでは、キャラクター編で、紹介した新キャラ・佳乃子のイベントをはじめとした、本誌初公開のイベントCGを一挙に公開するぞ。



▼プレイヤーに思いを寄せる菜摘。いい雰囲気だけど…この先の展開は？



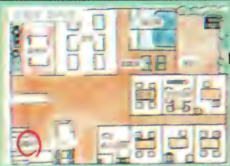


▲幼なじみの葵&プレイヤーのライバルの宮本。剣以外にも、恋のライバルにもなりそう？

▲普段は面倒見のいい（？）お姉さん、佳乃子もご機嫌ななめな様子。メガネを取った顔も魅力的だったり。

ヒロインたちに会いに行こう!

AVGパートでは、マップで行き先を指定して各場所に移動。ヒロインたちとコミュニケーションをかわして、合宿をより充実したものにしよう！







「武蔵屋」の看板娘 久保 希

合宿所「武蔵屋」の娘で、小学5年生。明るく元気な女の子だ。

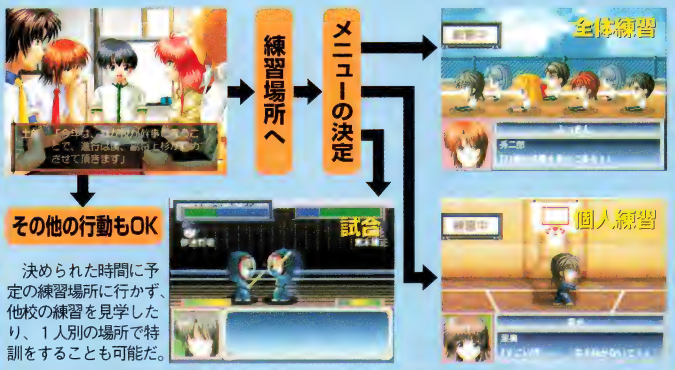
CHARACTERS ～主人公を取りまく人間関係をCheck!～

これまでに紹介してきた６人のヒロインと、今回初登場となるプレイヤーの先輩・宗方佳乃子を合わせ、恋愛対象となるヒロイン７人が勢ぞろい。そこで今回は、主人公を中心に、ヒロイン＆合宿に参加する５校の主だったキャラの相関図を作成してみたぞ。過去の記事などと合わせて、プレイ前の参考にしてほしい。また、注目すべきは右下のイラストにもある各校女子部員の制服や胴着。どれも個性的なデザインばかりで、目を楽しませてくれるぞ。





SLGパートでは、当然ながら剣の修行をする。朝、昼……というように１日を６つの時間帯に分け、それぞれの練習場所（グラウンドや道場など多数あり）を決めていく。これらのスケジュールは、前日の夜に行われる「主将会」という集まりで各校一斉に決定。このときに、ほかの高校と、同じ時間帯同じ場所を選べば、合同練習や試合などの特別メニューもOK。また、自校のみの練習でも、プレイヤー個人の修行、全体の修行、個人の指導など幅広い育成ができるのだ。



決められた時間に予定の練習場所に行かず、他校の練習を見学したり、１人別の場所で特訓をすることも可能だ。

「セットメニュー」で育成SLG初心者も安心!

練習では、腕立て、腹筋など各種練習メニューを入力。今回新たに、バランス重視、スピード重視といったセットメニューも用意されることになった。これで初心者も安心。



SLG 遊びやすいシステムが魅力



近未来の学園を舞台に異世界

ラジオ、コミックなどさまざまなメディアで展開中の『ヘキサムーン・ガーディアンズ』。今回は主要キャラクターの紹介とともに、気になるPS版のゲームシステムなどを徹底チェックしていこう!!

AVG ヘキサムーン・ガーディアンズ	3月	▶インクリメントP
		▶￥6,800（予）
	▶MC（ブロック数未定） DS（AC非対応）	

HEXA GUAR



【ミューズ】

「尊厳」を象徴するプリンセス。まじめで純情な性格だが、ちょっとドジな一面も…。ドルガイヤーを守護神とする。



轟堂大地（ごうどう だいち）

この物語の主人公。楽観的でお人好しだが、夢や希望を決して捨てないガッツィーな熱血漢。「尊厳」を象徴するプリンセス・ミューズと契約を交わしたことにより、伝説の守護神・ドルガイヤーを操り、クロスロード鉄鋼兵団に立ち向かう。



【ルーン】

裏表のない素直な性格で「正義」を象徴するプリンセス。自己主張が強い一方で寂しがり屋。守護神はオルフェウス。



【ディアナ】

プライドは高いが一度認めた相手には礼を尽くす。「力」を象徴するプリンセスで、ザグレウスを守護神とする。



▼敵が出現するまでは普段通りの学園生活が送られる。救出したプリンセスも学園に転入することに！



▲プリンセスとの会話の選択や行動の選択が、物語の展開に影響を与えていく。また、重要なシーンではアニメーションによるムービーも挿入されるぞ。

【AVGパート】6人のヘキサムーン・プリンセスとの心の絆を深めるのだ!

6人のプリンセスたちは、地球に到着したとたん敵に襲われる。その場に居合わせた大地たちはミューズを救出するが、他の5人は連れ去られてしまう。そして、ミューズからガーディアン「ドルガイヤー」のドラグーン（騎士）となる契約を受けた大地は、異世界「ヘキサムーン」を巡る戦いに身を投じることに…。ここまでが序章で語られ、ゲームはAVGパートからスタートする。このパートではさまざまな局面で行動の選択を迫られ、その結果、プリンセスとの心の絆が変化。キミとプリンセスとの心の絆の深さが、そのままSLGパートに影響してくるぞ！





◀▲イベントシーンの数はハンパではない。かなりのボリュームなので、ファンは期待超大!!

ヘキサムーンを巡る戦いが始まる…

2つのパートで構成された壮大な物語が幕を開ける！

プレイヤーは轟堂大地となり、伝説の守護神「ガーディアン」の復活を求め地球に降り立った6人の「ヘキサムーン・プリンセス」とともに、「クロスロード鉄鋼兵団」と対決していく。ゲームは、学園生活を送りながらプリンセスと心の交流を深めていく「AVGパート」と、迫り来る敵と対決する「SLGパート」の2つで構成されているぞ。





△超美麗なオープニングアニメーションも要チェック！

◀ヘキサムーンの戦いは、満月の夜に始まり…満月の夜に終わるのだ。

MOON DIANS



【セレン】

起動鋼術（超科学）のエキスパートで、「知恵」を象徴するプリンセス。やや内気な性格。守護神はペンテウス。



葉月睦
はづきむつみ

大地の幼なじみで責任感が強く、明るく元気な女の子。面倒見の良い性格の持ち主で、皆に心配りをし、周囲を広く見つめることができる。プリンセスたちの良き理解者でもある。

【SLGパート】満月の夜…敵が来襲！守護神ガーディアンを覚醒させ敵を打ち砕け!!

満月の夜だけにヘキサムーンと地球を結ぶ扉「ヤヌスゲート」が開き、反逆者「シン」率いるクロスロード鉄鋼兵団が各地に来襲！　このSLGパートでは、ガーディアンを操ってこれらの敵と対決することになるのだ。また、舞台となるフィールドは、高低差のある地形やビルなどの建造物をCGでリアルに再現。さらに、アニメなど臨場感あふれる演出で戦闘シーンを盛り上げてくれるぞ。



▲会話シーンでのキャラクターのアニメーションパターンも豊富！



▼ガーディアンの力を発揮させるには、プリンセスと大地、お互いの心の強さが必要。



▲大迫力のアニメーションによる、ガーディアンの必殺技シーンは必見。



【カグヤ】

「慈悲」を象徴するプリンセス。何事も白黒ハッキリしないと気が済まない完全主義者。アクタイオンを守護神とする。

そしてエピソードクリア…さまざまなドラマが展開!!

ゲームの物語全体の構成は、1話完結の連続モノ（全話数は今のところ不明）。SLGパートでバトルに勝利することで、1つのエピソードが終了し、次の話（AVGパート）に突入するのだ。物語が進むにつれて、プリンセスたちの意外な素顔を知り、彼女たちが背負った運命をともに体験していくことになるぞ。

▼敵側にもさまざまな運命を背負った人物が登場。ヘキサムーンを狙う彼らの真の目的とは？





▲プリンセスたちに味方（？）する人物も登場。彼らはいったい何者なのか…？



【アルテミス】

「愛」を象徴するプリンセス。優しくおしとやかな「なごみ系」だが、眠りにつくと力を発揮する剣術の達人でもある。守護神はオシリウス。

ヘキサ通信

『ヘキサ』を詳しく知りたい、もっと見たいってキミに朗報。弊社月刊誌「電撃大王」にてキャラデザの鈴木典孝先生によるマンガが好評連載中です！
さらに、ラジオ「喜久子・麻里安の〜お月様にお願い〜」も好評オンエア中（文化放送：毎週木曜日25:30〜26:00／AM神戸：毎週土曜日24:00〜24:30）。

競馬ACTの進化系がついに登場!!

JOCKEY RACING GAME
GALLOP RACER 2000™

実際に騎手が馬を操っている感覚を取り入れたRCGゲームとして、競馬ゲーム界に新風を巻き起こした『ギャロップレーサー』。その続編がさらにグレードアップして、2000年に登場する!!

RCG	ジョッキーレーシングゲーム ギャロップレーサー2000	2/17	▶テクモ ▶¥5,800 ▶MC（3〜4ブロック）、DS（AC非対応）、2P対戦可

あの『ギャロップレーサー』が 最新データを搭載し、グレードアップして帰ってきた!!

本作は、ジョッキーの視点で馬を操作することにより、本物のレースの臨場感が味わえる3Dジョッキーレースゲーム。ジョッキーとなって馬を操り、勝利へと導いていくのだ。シリーズ4作目にあたる本作では、各種パラメータなどシステム画面が変更され、より見やすく改良されている。また、馬のデータやパラメータなども、最新データにあわせてリニューアルされているのだ。今回は、これら前作との変更点を中心に、パワーアップしたゲーム内容を情報満載でお届けしよう。



▲実際の競馬新聞のように予想やオッズ、馬の得意な脚質なども表示される。



ムチをうならせゴールへ駆け込め!!

▶勝つも負けるも、すべてはプレイヤーの腕次第。めざせＧⅠ全制覇!!

めざすはドリームカップ全制覇

『ギャロップレーサー3』にあった「殿堂」に代わり、新たにドリームカップが登場。本作の目的は、このカップ戦を全制覇することだ。シーズンモードで作成した馬が、ある条件をクリアすれば登録することができる。ただし、このカップ戦は団体戦で行うため、複数の馬が必要になるぞ。



◀最強馬が集う夢の祭典。実際にプレイする他に観戦モードも用意されているぞ。

登場する馬たちは当然!最新の2000年データを使用

本作では、2000年版の最新データを採用しているため、アドマイヤベガやナリタトップロードといった'99年を代表する馬はもちろん、話題の新馬も登場する。他にも、誰もが知っているような有名馬から競馬ファンが思わずニヤリとするようなマイナーな馬まで、1500頭以上が用意されている。海外の有力馬なども多数収録されているらしいぞ。また、パラメータも一新されているので、最近力をつけてきた馬の能力がアップしているなどの変更点もある。もちろん、レース番組表も2000年版のものを使用。地方レース以外にも、凱旋門やブリーダーズカップといった国際レースなどを楽しむこともできるぞ。

'99年度を代表する馬もバッチリ!!





歴代GIホースたちを操り NO.1ジョッキーの栄冠を勝ち取れ!!

  ※画面は開発中のものです。

注目のシーズンモードにも、さまざまな新要素が加わっています！



メインとなるのは、前作同様シーズンモード。騎乗する馬をショップで購入し、馬の調子を見ながらレースを決めて出走、レースで入着して「ジョッキーポイント」を稼ぎ、さらに強い馬を購入する——という流れも前作通りだ。しかし、このシーズンモードでも、さまざまな新要素が盛り込まれている。たとえば、ひと目見てすぐわかるのが、馬の能力表示画面。右で紹介しているようにリニューアルされて、格段に見やすくなっているのだ。

ナビゲーター
川崎弥生
PROFILE●弓道や日本舞踊が趣味のキャリアウーマン。好きな馬はエアグルーヴ。

ゲーム進行は私にお・ま・か・せ

シーズンモード中は、ナビゲーターの川崎弥生ちゃんがゲームの進行を助けてくれるぞ。ゲームスタートのときにゲーム進行の解説をしてくれたり、繁殖できる季節などを教えてくれるため、初めてプレイする人もスムーズにゲームを進めることができるのだ。



▲ゲーム中のさまざまな情報を教えてくれるぞ。

馬の状態&パラメータの見方



馬の調子がひと目でわかる！

画面右下に表示されている三角形のマークの色が馬の調子を表している。これに合わせて、画面中央にいる馬の動きも変化するため、ひと目で馬の調子がわかるのだ。



馬のデータがより詳細に！

内容は前作とほとんど同じだが、底力など5項目のパラメータが16段階で表示されている。これにより各馬に微妙な能力差が生まれ、正確なデータで戦うことが可能。

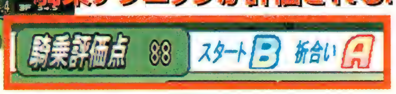
新要素1 騎乗テクニックが評価される

本作の最大の注目点が、レース中の騎乗技術が点数化して表示される「騎乗採点システム」だ。これは、スタートのうまさや道中の馬との折り合い、レース結果などをもとに、プレイヤーの騎乗ぶりが採点されるもの。もちろん、接触や進路妨害などのスポーツマンシップに反した行為を行えば、点数は激減してしまうのだ（ただし、ゲーム中は降着にはならない）。この採点はトレーニングモードでも行われるので、自分の騎乗技術を確かめる目安として、多いに活用できるぞ。

レースが終了すると…



騎乗テクニックが評価される！



◀ただ勝つだけでなく、「完璧なレース運びで勝つ」という楽しみ方も可能になった！

成績がいいと騎乗依頼がくることも…

騎乗テクニックの評価が高くなれば、プレイヤーもそれなりの成績を残しているはずだ。そうなると、それまでプレイヤーが所持できなかった馬に乗ることができる「騎乗依頼」イベントが発生する。この依頼に応えて見事レースに勝利すると、その馬がショップに登場するようになるのだ。これを繰り返していくことで、購入できる馬の数が、ドンドン増えていくというわけ。能力の高い馬を入手できるかどうかは、すべてプレイヤーの腕次第だ！



◀GⅠで優秀な成績を収めた有力馬に乗ることもできるぞ。

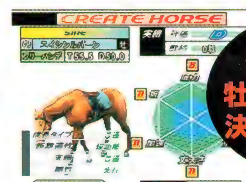
新要素2 オリジナル馬の作成も進化!!

前作同様『ギャロップレーサー2000』でも、プレイヤーが所持している繁殖馬をかけ合わせて、オリジナル馬を生産することができる。ここでも、配合時に仔馬の能力総合グラフが表示されるなど、ユーザーフレンドリーな改良がなされているぞ。さらに、繁殖馬の「称号」による遺伝システムという配合自体の新要素も用意されている。



▶オリジナル馬は、アクセサリーに好きな色をつけることができる。

ブリンカーからシャドーロールまで思いのままにつけられる!!



配合する牡馬と牝馬を決定すると…



仔馬の能力がグラフで表示されるのだ！

▲適正距離や脚質なども受け継がれる。まれに飛びぬけた能力を持つ仔馬が生まれることも。

CHECK!! 繁殖馬の「称号」が仔馬に影響を与える

オリジナル馬作成の一番の変更点は、この「称号システム」だ。「称号」は、レース内容や成績によって得ることができる。これを持ったまま繁殖馬になると、配合時にパラメータが上昇、下降して、仔馬へ多大な影響を与えるのだ。このシステムにより、強い馬を作る配合の組み合わせは無限に。競馬界の常識をくつがえす配合も可能になる？



▲レースで結果が残せないと、バッドステータスの称号がつくことも。

この他にも
- ●大和魂
- ●音速の末脚
- ●一発屋
- ●スタート絶好

⋮

などの称号が手に入るぞ！

ACT

スパイロ2（仮）

冒険ACTの『スパイロ』シリーズ第2弾が登場するぞ!! 今回は、おなじみのカメがたくさん登場する『カメカメビーチ』ステージを使って、本作の魅力を紹介していこう！

春予定
▶SCEI
▶価格未定
▶対応周辺機器未定

子どもドラゴン、スパイロ君が帰ってくるぞ!!

子どもドラゴン「スパイロ」を操って、箱庭的な世界を探索し、各ステージで受ける依頼を達成していく3D・ACT『スパイロ・ザ・ドラゴン』の続編が登場！ 今作では、潜水や壁登り、攻撃用の岩とばしなどの新アクションが追加された。そのため探索範囲が広がり、攻略方法やルートを考える楽しみがタップリと味わえるぞ！



◀ヘンテコだけどかわいい、この独特の世界観は妙に魅力的。



アクションのパワーアップ!

各ステージには、アクションをパワーアップするゲートがある。これを作動させると、アクションを一定時間強化できるのだ！



◀これがパワーアップ・ゲート。ステージごとに定められた数の敵を倒すと作動するぞ。



▲パワーアップできるアクションはステージごとに異なる。



▶ゲートを使って特大ジャンプ。上空までひとっ飛びだ。

NEW ACTION!!

基本的なゲームの流れ

依頼を受けて冒険へGO!

ステージの冒頭で、スパイロは何らかの形で依頼を受ける。今回紹介する「カメカメビーチ」ステージでは子ガメたちを王様のところまで連れていくよう、プリンスに頼まれる。



▲カメのプリンスは何やら困っているらしい。助けてあげよう。

ここが前作とは違う!!

ゲームの基本コンセプトは前作とほとんど変わらないけど、スパイロの新アクションの登場、全体的なボリュームアップ、マップ表示などの親切なシステムの追加など、様々な点でパワーアップしているぞ。



◀今や懐かしい感もある前作。捕らわれた仲間のドラゴンの救出が主目的だった。



▶左下にマップが表示されるようになり、遊びやすさも大幅アップ。

フィールドを楽しく探索

依頼された任務を達成するために、さっそく冒険に旅立つスパイロ。進むべき道には、いろいろな難所が待ち構えているので、得意のアクションを駆使して先を目指そう。より道して、ダイヤなどのアイテムを探してみるのも楽しいぞ。





亀を利用

▲床にスイッチを発見。おもりガメに炎を吹きかけてスイッチまで誘導したら、前方のゲートが開いたぞ！ こんな工夫で行動範囲を広げよう。



グライド＋α!

◀メインアクションはグライド（滑空）。今作ではジャンプや新アクションのホップと組み合わせ、より遠くへの着地が可能。

NEW ACTION!!



水中へ!

◀今作では、水中を自由に泳ぐこともできる。適度な水の抵抗と浮力が、気持ちいい泳ぎを体験させてくれるのだ。



ミニゲームで依頼以外の課題に挑戦

ゲーム中に出会ったキャラから、ステージクリアとは無関係な依頼や、ゲームに誘われることがある。そんな依頼やゲームにはさまざまなものがあり、それぞれが単体のミニゲームになっているのだ。ミニゲームのクリアで入手できる宝石・オーブを集めると、ゲートが作動したり、上昇気流が生じたりと、いいことがあるぞ！



◀スパイロがアイスホッケーに挑戦。敵との駆け引きは思いのほか楽しく、本編を忘れて熱中してしまう。

NEW ACTION!!

依頼達成でステージクリア!

冒頭で受けた依頼を達成することができれば、そのお礼として、ステージごとにマジックアイテムをもらえるぞ。このときに開くゲートをくぐれば、いよいよ正式にステージクリアとなるのだ！



▲見事にステージクリア。さぁ、次を目指そう！



RCG

ワイプアウト3

枯渇した化石燃料（石油）の代替エネルギーとして、反重力テクノロジーが発展した未来世界が舞台の『ワイプアウト』シリーズ。独特の浮遊感だけでなく、練り込まれた世界観にも注目!!

2|3（予）
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）
AC（DS対応）
NC対応、2P対戦可



『ワイプ3』Newマシーン&新要素をCheck!



反重力（Anti-Gravity）テクノロジーで稼動するマシンでレースを行う『ワイプアウト』。第2報となる今回は、『3』で登場するチームとマシンの紹介をはじめ、モードからコース、武器に至るまで新要素を徹底チェックする！ ちなみに、左側のマシンはゲームスタート時に選択できるチームのもので、ゲームが進むにつれて、右側のチームを選択できるようになる。



◀今回からは、1台のPSでの2P対戦も可能となったぞ！

FEISAR
●フェイサー
加速性 ◆◆◆◆◆ 耐久性 ◆◆◆◆
最高速 ◆ 操作性 ◆◆◆◆



欧州反重力研究所が前身のチーム。機体性能は全体的に高い。

GOTEKI 45
●ゴーテック45
加速性 ◆◆◆ 耐久性 ◆◆◆◆
最高速 ◆◆ 操作性 ◆◆◆



環太平洋45島連盟のチーム。機体は安定した走りを見せる。

AURICOM IND
●オーリコム インダストリーズ
加速性 ◆◆◆ 耐久性 ◆◆◆
最高速 ◆◆◆ 操作性 ◆◆◆



米国のAG開発チームが前身のチーム。機体性能は平均的。

PIRHANA-A
●ピラナアドバンスメント
加速性 ◆◆ 耐久性 ◆◆
最高速 ◆◆◆ 操作性 ◆◆◆◆



ブラジルのチーム。機体は操作性に重点が置かれている。

MODE
●ゲームモード（※）

1作目はF3600GP、2作目はF5000GPと、マシンの出力がアップしていった本シリーズ。『3』ではF7200GPとなり、新しいレースモードなども大幅に追加された！

Single Race	クラス／トラック／チームを選んで行う単発のレースモード。1P用と2P用がある。
Time Trial	クラス／トラック／チームを選んで行うタイムを競うモード。
Challenge	ゴールの順位、タイム、敵マシンの破壊数といった3つの課題に、8つのトラックで挑戦する。
Tournament	複数のトラックを連戦し、最終レース時の獲得ポイントを競うモード。2P対戦可。
Eliminator	破壊した敵機のターゲット数を競う2P対戦専用のモード。1～99までターゲット数を変えられる。
Etc.	前回紹介したプロトタイプモードなど、本作で走りこんだ人だけが見られるモードも存在する！

TRACK
●トラック

本作のトラックは実在の国だけでなく、架空の国（例：アフリカ連邦国家）に用意されたものなど、実にさまざま。初めは4トラックだが、最終的には8トラックまで増加。



▲日本をイメージしたトラック。桜の花が画面中に舞い散る。

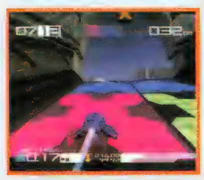


▼オーバルトラックという隠しコースも！ マシンも高速の専用機体に。

WEAPON
●ウエポン

レース中に敵マシンを攻撃し、妨害ができるのも『ワイプアウト』シリーズの魅力。ここでは、本作に登場するウエポンのすべてを紹介していこう。

▶起動グリッドを通過すると、ランダムでウエポンが1つ入手できる。



●ウエポン一覧

オートパイロット：一定時間自機が自動操縦になる。◎ボタンで解除可能。	**フォースウォール：**トラック上に敵マシンをはね返す壁を設置する。一部の武器により破壊可能。
クローク：一定時間、敵マシンが所持する武器のロックオンを防ぐ。◎ボタンで途中解除可能。	**マイン：**マシンの後方に浮遊機雷を放出する。一部の武器により破壊可能。
グラビティシールド：一定時間自機がすべてのダメージを受けなくなる。◎ボタンで途中解除可能。	**マルチミサイル：**射程距離内にいる敵マシンをロックオンして、ミサイルを発射する。
リフレクター：一定時間、敵マシンの攻撃をはね返す。◎ボタンで途中解除可能。	**プラズマボルト：**自機の前方にプラズマを撃つ。発射までに時間がかかるが、一発で敵を消滅させる。
エナジードレイン：近くにいる敵マシンからシールドエナジーを奪い取ることができる。	**クエイクディスラプター：**トラックを波立たせ、マシン前方の敵にダメージを与える。
	ロケット：自機の前方へ直進するロケット弾を2発発射する。マルチミサイルより威力が高い。

QIREX
●キレックス・インターナショナル
加速性 ◆◆◆◆ 耐久性 ◆◆◆
最高速 ◆◆◆◆ 操作性 ◆◆



ロシア連邦のチーム。機体は、加速性と最高速に優れている。

AG=S System Internatio
●AGシステムズ・インターナショナル
加速性 ◆◆◆ 耐久性 ◆◆
最高速 ◆◆◆◆ 操作性 ◆◆◆



日本のチーム。機体は、最高速を重視したものだ。

ASSEGAI DEVELOPMENTS
●アセガイ開発機構
加速性 ◆◆◆ 耐久性 ◆◆
最高速 ◆◆◆ 操作性 ◆◆◆◆◆



アフリカ連邦国家のチーム。機体は、操作性に特化している。

ICARAS
●イカラス
加速性 ◆◆ 耐久性 ◆◆
最高速 ◆◆◆◆◆ 操作性 ◆◆◆



多国籍連合のチーム。機体は加速性を捨て、最高速を特化させた。

※Single RaceとEliminator以外のモードは、特定の条件を満たさないと出現しません。

PZG

アディのおくりもの

アルファベットを使った中毒性の高いPZGと、ノスタルジックな水彩画調のAVGが見事に融合した、SCEIの意欲作を大紹介するぞ!!

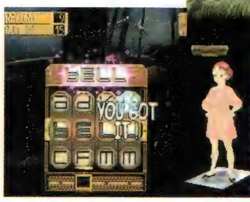
2/3
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)
DS(AC対応)

夢の世界で繰り広げられる新感覚PZG!!

このゲームは、アルファベットを組み替えることで別の言葉にする、架空の玩具「ログロック」を題材にしたＰＺＧ。プレイヤーは９歳の少女アディとなって、不思議な夢の世界を冒険していく。ＰＺＧパートとＡＶＧパートを交互にプレイしながら、心暖まるストーリーが体験できるのだ。



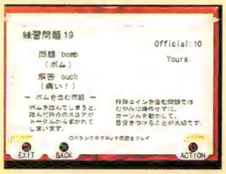
▲水彩画調の絵本のような世界を探索していく、ＡＶＧパート。



◀ＡＶＧパートで発生した事件を、ログロックで解決するＰＺＧパート。

RULE パズルの解き方をチェック!!

「ログロック」は、ａ～ｚのアルファベットが並んだ複数のリングを回転させ、言葉を完成させていくパズル。操作自体は非常にシンプルだが、練り込まれたルールとシステムがこのゲームならではの奥深さを作り出しているのだ。



◀下で紹介する以外に、特殊なルールもある。

上下移動 基本となるアクション

リングは、上下に回転させて文字をスライドさせることが可能。このとき隣り合うリングは連動してスライドする。特定のリングだけを動かしたいときは、「取り外し」を利用しよう。





◀▲Ｍを１つ下にずらすとＬに。あとはＥを戻して完成！

取り外し リングを外して文字を入れ替え

リングを取り外すと、特定のリングやアルファベットだけを移動・回転させることが可能だ。また、２つのリングの位置を入れ替えることもできるぞ。ただし、１度に外せるリングは１つだけなので注意しよう。



◀Ｅを外したので、ｄだけを回転できる。

回転&鏡文字 柔軟な発想が必要なのだ

「ログロック」はリングだけでなく、リングに並んでいるアルファベットそのものを回転させることもできる。また、鏡に写したように文字の左右を反転させることも可能だぞ。





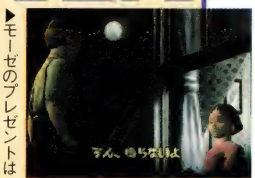
◀▲左右を反転させたら別の言葉になったぞ。

STORY&SYSTEM ゲームの流れを紹介するぞ！

アディは９歳の誕生日に、友人エミィとその兄モーゼから、「ログロック」と〝鳴らないオルゴール〟をプレゼントされる。そしてその夜、眠りについたアディは不思議な夢を見ることに。その夢の中では、「ログロック」で言葉を組み替えると、目の前にある物も組み替えた言葉どおりに変化するのだった……。



▲アディの視点を通して夢の世界を体験。

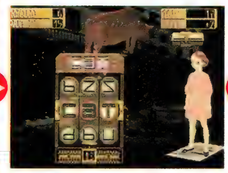


▶モーゼのプレゼントは壊れたオルゴールだった。

ゲームの流れ パズルを解くと夢の世界が変化する



▲う～ん、大きな牛が道をふさいでいて先に進めない……。



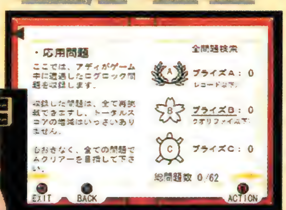
▲「cow（牛）」を「cat（猫）」に組み替えると……。



▲なんと目の前の牛がネコに変身！　これなら先に進めるね。

LET'S PLAY 実際にログロックを解いてみよう

ルールを覚えたらさっそく「ログロック」に挑戦してみよう。このゲームには練習問題が豊富に用意されているので、コツがつかめるまでじっくり練習することができるぞ。今回は例題として、練習問題から上下移動と取り外しだけで解ける、比較的簡単な問題に挑戦！　これに文字の回転や鏡文字の要素が加わることで、さらに奥深いパズルが楽しめるのだ。



▲クリアした問題は応用問題として登録され、いつでも挑戦できる。



◀練習問題なら解法を見ることもできる。手順を確認したら再挑戦だ！

Example 「car」を「cat」にしよう

1 中央のリングを外す



▲まず最初に、中央のリングを取り外そう。

2 左端のリングをTに



▲中央のリングがないので、右のリングだけを回転できる。

3 リングを戻して完成



▲中央のリングを元に戻して完成！　簡単だよね？

SLG

ジェットでGO!

電車、汽車に続いて、遂にジャンボジェット機が操縦系SLGに！　同時発売の専用コントローラもセットで手に入れれば、ご家庭でもリアルな大空の旅が楽しめますよ!!

2月(予)
▶タイトー
▶¥5,800(予)
▶MC（1ブロック）
DS（AC対応）
PS（4ブロック）
専用コントローラ対応

『電GO!』のタイトーが贈る、ジェット機操縦SLG!!





▲▶今回紹介するクルーズモードとは別に、離着陸のみの評価を競うフライトモードも要チェック。このモードには、クルーズモード同様に滑走路進入シーンも用意。アーケードの体感シリーズをプレイした人にはたまらないサービスだ。

『ジェットでGO！』は、アーケードで稼働していた『トップランディング』シリーズの流れを汲んだ、PSオリジナルのSLG。プレイヤーは難易度の異なる3タイプのジェット機を操り、国内9カ所を巡るフライトを体験するのだ。JAL提供の実機データを元に再現されるリアルなフライトは、運行スケジュールごとに時刻や天候の異なるシチュエーションで楽しめるようになっているぞ。今回は、フライトによってポイントを稼ぐクルーズモードをメインに、最新情報をお届けしよう！

クローズアップ クルーズモード！ 離陸から着陸まで、一貫したフライトでマイルをためよう！

これは『ジェットでGO！』のメインとなるモードで、離陸→巡航→着陸というプロセスを通してプレイするというモードだ。プレイヤーは好みの機体や路線、日付＆時刻を選択して運行業務を行う。目的地まで無事に到着すれば〝マイル〟が加算され、マイルに応じて選択できる路線も増えるのだ。ただし、危険行為などのミスはマイルが減るので要注意！

▼▶このモードにはさまざまなイベントが発生。夜間の機内照明や、シートベルトのアナウンスなども機長の仕事となっているぞ





▲運行距離に応じて、マイレージカードにマイルがたまるのだ。

1 離陸

スラストレバーを入れて出力を100%まで上げたら離陸開始。機体ごとに異なる目標速度に達したら、機首を上げてテイクオフ！　熟練者向けのマニュアルモードでは、フラップの操作も加わるぞ。まずはジェットビューで感覚をつかんで操縦に慣れよう。



◀スムーズな離陸を心がければ、評価マイルが減ることはないぞ。

2 巡航

無事離陸に成功したら、目標高度に向けて上昇開始。上空にはウエイポイントと呼ばれる目印が表示され、必ずポイントを通過するように操縦していこう。ちなみに、直進のみのシーンはショートカットされるので、テンポのよいゲーム展開が楽しめるぞ。



◀飛行コースにそって巡航を行わないと減点されるようだ。

3 着陸

滑走路を確認したら、出力を抑えつつ目標速度に合わせて着陸態勢を整えよう。タイミングを間違えると、オーバーランなどしてしまうぞ。わずかな計器と滑走路の信号灯を頼りに着陸を行う夜間のフライトでは、かなりのテクニックが要求されるのだ。



◀3段階の行程の中でも、最も緊張するシーンなのだ。

4 マイレージGet!! …で、新たな路線が登場!!

JALでおなじみマイレージバンクがゲームに登場！　無事にフライトを終えると、飛行距離に応じてマイルが加算されるぞ。しかも、マイルがたまれば選択できる路線が増えていくのだ。『電GO！』同様にアルバムモードやムービーも収録されているけれど、マイルをためないと見られないかも!?

▶空港の発着ロビーのようなスケジュール選択画面がその気にさせてくれる。





▲高度や速度、風速など細かなコンディションもチェック可能。自分の腕に合わせて楽しもう。

New!! 2大おまけ要素をチェック!!

1 ポケステ空ちゃん

これが、本邦初公開のポケステ画面。マスコットガールの空ちゃんが、ワゴンを押しつつ通路を行ったり来たり。詳しい遊び方などはまだナゾに包まれているけれど、どうやらスチュワーデスの機内サービスをモチーフにしたACT（もしくはPZG？）のようだ。このミニゲームの続報にも期待してほしい。









2 ボーナスゲーム

こちらは、本編中に特定の条件を満たすと発生するというボーナスゲームだが、やはり詳しい仕様はナゾに包まれている。画面を見る限り、ジェット機を操作して、制限時間内に所定の位置まで移動させるというモノのようだ。『電GO！』でいうところの「車両連結ボーナス」と思って間違いないかも。お宝ムービーやボーナスマイルなど、きっとナイスなごほうびが用意されているハズ？





▲▶さまざまなカメラアングルで演出されるナゾのボーナスゲーム。意表をついて、ジェット機ではなく牽引車を操作するモードというオチも!?



◀搭乗口にアプローチするシーン。どうやら、ボーナスゲームには何種類か存在するようだ。

　注：画面は開発中のモノです。

SPG

筋肉番付Vol.2 ～新たなる限界への挑戦!～

3|23
▶コナミ
▶¥5,800
▶MC(2ブロック)
DS(AC非対応)

"パワー(連打)"と、"技(タイミング)"、そして集中力を極限まで高めよ!
究極の限界…まさに極限という神地を目指すスポーツゲームの第2弾に挑め!!

注目の第2弾早くも登場! 新競技でアツく燃える!



TBS系の超人気スポーツバラエティー番組、「筋肉番付」を完全ゲーム化した『筋肉番付Vol.1』に続く、待望の第2弾が早くも登場。今作に収録されている競技は「ナインフープス」、「スプレーヒッター」をはじめ、特別番組用の競技である「ビーチフラッグス」、「デットマンズドロップ」など前作より1競技多い全9競技を収録。また、実況アナウンサーは、古舘伊知郎氏を筆頭にTBSアナウンサーの初田啓介氏、進藤晶子さんを起用して前作同様の熱い実況でゲームを盛り上げてくれるぞ。

ラモス瑠偉
21年間にわたり日本サッカー界で活躍していた、ブラジル出身の元サッカー選手(43歳)。今年は「フットサル」の日本代表として活躍する。

新モード「マッスルギャラリー」も登場!!

ある条件を満たして競技をクリアすることで、『筋肉番付』の特典画像を入手することができるようになったぞ。入手した画像はレアカードとして「マッスルギャラリー」に保存されていくとか。ファンはチェック!



キミは誰を使う? 熱きニューチャレンジャーたち

『～Vol.2』には、前作でおなじみの「ケイン・コスギ」、「中山雅史」、「松井秀喜」などの選手も登場。さらに「ラモス瑠偉」、「秋山幸二」、「工藤公康」など、豪華なニューチャレンジャーを迎え、戦いはますますヒートアップすること間違いなし!

出演者一覧表
池谷直樹
ケイン・コスギ
おさる
中山雅史
ラモス瑠偉
古田敦也
松井秀喜
松坂大輔
秋山幸二
工藤公康



◀ラモスの長所はやはり俊敏なフットワーク(スピード)かな?

TV番組を忠実に再現した競技で新たな限界に挑め!!

ここで紹介している6競技のほかには、長距離からサッカーボールでパネルを打ち抜く「ロングシュート」、バットを使い打った球でパネルを打ち抜く「スプレーヒッター」。そして、50メートルの距離を選手2人でバック転しながら競う「バック転50m走」の3競技が用意されているぞ。

パンチアウト

レーンに特殊な配置で並んだボーリングのピンを倒していく競技。持ち玉12球で全9レーンクリアを目指すのだ。この競技ではボールの選択(重さの異なる3種類のボールを用意)や、立ち位置の決定、さらにカーブのかけ方などが勝利のカギとなるぞ。また、「パンチアウト」には、それぞれピンの配置が異なる3つのバージョンが用意されている。





◀▲残りの持ち玉が残りレーンを下回る、または9レーンクリアした時点でゲーム終了となる。

ゲームメーカー

この競技は、サッカーボールをリフティングしながら、9つあるエリアを移動(各エリアの最後ではパートナー選手にパスをとおしていく)。そして、ボールを最終エリアのゴール地点まで運び、そのままシュートするといったまさに微妙なコントロールを要する競技なのだ。弱、中、強のキックボタンでタイミングをとりながら進むことが重要だぞ。





▲頭、股、足先の3カ所でリフティングできる。
◀ボールが地に落ちるかゴールした時点で終了。

ナインフープス

9つのバスケットリングにシュートしていく競技。シュートするゴールを宣言し、持ち玉12球で1～9番までのリングを狙う。パワーを決定し、ボールをリリースした瞬間にタイミングゲージが出現。ゲージの両側から中心に移動するマークが重なった瞬間に◎ボタンを押すと、シュートするぞ。



▲緊張の一瞬! このタイミングゲージを押す瞬間がすべての成否を決めるのだ。



▶ほかにも、バスケットリングが移動するバージョンが存在する。

デッドマンズドロップ



2人の選手が高い円柱のような台に乗り、お互いにロープを引っ張り合う競技。ロープをゆるめることも重要で、先にバランスを崩して足場から落ちたほうが負け。

ザ ガロンスロー

背後に立ちはだかる壁に向かって樽を投げ、投げ超した壁の高さを競う競技。ボタン連打によるパワーのためと、樽を投げる角度の決定がクリアのカギとなっているのだ!



ビーチフラッグス

18メートル先にあるフラッグ(旗)奪取を、2人の選手で競う競技。スタートの合図とともに起きあがり、◎、◬、◎ボタンの連打でダッシュ! フラッグが取れる領域まで接近したときに⊗ボタンを押すことで、フラッグを取る(ジャンプキャッチも可能だが、取り損ねる危険もあり)ことができるぞ。



▲◎、◬、◎ボタンの連打が速ければ速いほど、選手が起きあがるのも早いぞ。



▶この競技に"引き分け"はない!! ボタン連打にすべてを掛けろ!

  企画・監修:樋口潮

ここがセカンド! 1

新たに6車種が参戦！合計18車種で熱く戦え!!



本作に登場するマシンは清掃車やバスを含め、合計18車種。それぞれに、ユニークなキャラクターが乗り込み、ストーリーを盛り上げていくぞ！ ちなみに今作からは、ステージや出現する敵に合わせて、特殊ホイールを装備する、ホイールチェンジシステムや、アイテムを入手することでマシン性能がアップする、ステータスアップシステムが搭載されているぞ!!



▶清掃車VS月面探索車。イロモノ対決を制するのはどっちだ!?

ここがセカンド! 2

2つのモードが追加され、5つのモードがキミを待つ!!

「サバイバルモード」と「クエストモード」の2つが新たに登場。前者では、アイテム探しなどのミッションをこなしつつ、敵を倒していく。後者ではストーリーに沿って、8つのステージを攻略、敵の全滅を目指す。ほか、チームモードやVSモード、アーケードモードがあるぞ。



◀「サバイバルモード」でキミは何台壊せるかな!?



◀自分の苦手なステージを2人で攻略だ！

ACT

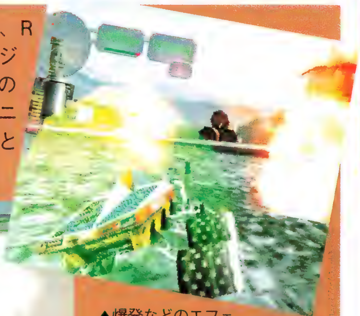
ヴィジランテ8～セカンドバトル～

再び世界制覇を狙うコヨーテを倒せ！
超痛快ACTの続編がPSに待望のカムバック!!

2/24（予）	▶シスコンエンタテイメント
	▶￥5,800
▶AC（DS非対応）、MC（1ブロック） 2P対戦可	

装いも新たに『V8』がカムバック！

ド派手な武器を使って敵を一掃する爽快感と、RCGのスピード感が一体となったACT『ヴィジランテ8』の続編がリリースされるぞ。今回の舞台は70年代アメリカの荒野。プレイヤーはユニークなマシンに乗り、ハイテク兵器を使って敵と戦っていくぞ。ちなみに本作では特殊コマンドを入力して使う、通常武器の何倍もの破壊力を持ったシークレットムーブの数が増えているなど、攻略要素が高まっている。今回は『2』のパワーアップ要素を大紹介!!







▲爆発などのエフェクトも、前作以上に過激！
◀もちろん2P対戦も健在。友だちと熱いバトルで盛り上がれ！

より過激になった戦場がキミを待つ！

戦場に落ちている通常武器は、火炎放射器などが加わり計18種類になった。さらに、通常武器装備時に、特殊コマンドを入力して発動するシークレットムーブも、前作の2種類から3種類に増え、攻略性が大幅アップ！ 不利な形勢を一発逆転する津波や雪崩も、より派手になって登場するぞ。



◀爆発シーンなどの炎のエフェクトもグレードアップ。

ETC

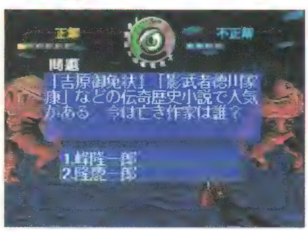
超謎王

3Dダンジョンを移動しながらクイズを解け！
新感覚クイズゲーム、それが『超謎王』だ!!

1/27	▶バンダイビジュアル
	▶￥5,800
▶MC（1ブロック）、2P対戦可	

知力の限界に挑むのだ！

本作はPSで3年前に発売された『謎王』の続編。今作の最大の特徴は、AVG要素の濃い「テロリストモード」が追加されたこと。このモードでは、クイズを解くことで3Dダンジョンを進んでいくことになるぞ。このほかには、「クイズ独房モード」と「思考対戦モード」の、2つのモードが用意されている。



◀問題数が多く、ジャンルも豊富なので長く遊べるぞ。

クイズゲームの真打ち登場！

▼クイズは、社会、科学、スポーツ、芸能、文学・歴史の計5つのジャンルから出題されるぞ。出題形式は2択～5択選択、3択並べ替えの計5タイプ。ほか、難易度は易、普、難、超難の4クラスがあり、まさにPSクイズゲームの決定版といえる1本なのだ。



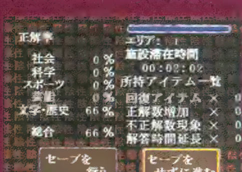
すべての障害を知識でクリア！



▲テロリストモードでは、「塔」内の特定の場所を調べると、敵やトラップが出現し、クイズ画面になる。敵を倒したり、トラップクリアするには、それぞれに設定された数のクイズに正解しなくてはならない。不正解だと体力が減り、0になるとゲームオーバーになってしまう。

難問・奇問が満載！ 3つのモードを遊びつくせ!!

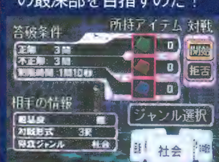
前作にも増してバラエティ豊かなプレイモード。ここでは、このゲームに収録されている3つのプレイモードを紹介していくぞ。特に、ストーリーを追っていく、「テロリストモード」は必見だ！



▶メインの「テロリストモード」では、各クイズクリア後に正解率が表示される。目指せ100％！

1.テロリストモード

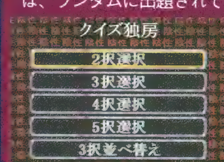
クイズを解くことで「塔」の中を進んでいくモード。プレイヤーの知識と体力回復などの各種アイテムを駆使して「塔」の最深部を目指すのだ！



◀クイズが始まる前に、5つの中から自分の得意なジャンルを選択できる。準備ができたらいざクイズ勝負！

2.クイズ独房モード

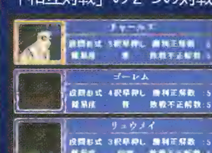
開始前にクイズの出題形式を選択し、1人でひたすら解いていくモードが、「クイズ独房モード」。難易度やジャンルは、ランダムに出題されていくぞ！



◀手軽にクイズを楽しみたいときにうってつけのモード。知識に自信がある人は、3択並べ替えにチャレンジ！

3.思考対戦モード

出題形式や正解ノルマ数が決まっているキャラと対戦する。1Pで戦う「独立対戦」と、2Pで早押しをしながら戦う「相互対戦」の2つの対戦形式がある。



◀「相互対戦」では、CPUと自分、友だちの計3人で競いあうことになるので、戦いは白熱するぞ！

SLG

That's QT（ザッツキューティ）

1/27
▶コーエー
▶¥4,800
▶MC（2ブロック）
AC（DS非対応）

SLGの老舗「コーエー」が、新たなるジャンルに挑戦!!
ファッションデザイナーとなって、流行の最先端を目指せ!!

発売直前！期待のファッションデザインSLGをチェック!!



ファッションデザイナーとなって、シャツやズボン、果ては着ぐるみ（！）まで、さまざまな服装をデザインしていくこのゲーム。服をデザインするだけでなく、自分のショップで売り出すこともできるのだ。だから、優れたデザインを生み出せば、キミの作ったファッションで街がいっぱいになるぞ。まさに自分の手で流行を作り出せるのだ！



▲データを持ち寄って、友だちとファッションセンスを競うこともできるぞ。

ゲームの流れをおさらい！

ファッションデザインといっても、専門的な知識は必要なし。会話などから、デザインに必要なイメージや色を集め、それを組み合わせることで簡単にデザインできちゃうのだ。服が完成したら自分の店で販売して、街にキミのファッションを流行させよう。そして、各ステージに設定された条件をクリアしていくのだ！

1 デザインのイメージ集め



▲会話の中にイメージが浮かんだら、すかさず△ボタンを押してキャッチ！

2 アトリエで製作



▲お店のアトリエで、集めたイメージを自由に組み合わせて服をデザイン！

3 ショップに売り出す



▲作った服はショップで売り出そう。お店の経営もキミの仕事だぞ。

4 宣伝活動



▲モデルや雑誌の広告を使って、自分のデザインをみんなに見てもらおう。



ファッションデザイナーはとにかくお仕事がいっぱい!!

デザイナーの活動する舞台は、大きく分けて3つ。ストリートではデザインのイメージ集めのほか、何が流行しているのかを知ることができる。アトリエでは服のデザイン以外にも、広告の依頼やモデルの手配などが可能。またパソコンで自分のショップやライバルデザイナーの状況を調べることもできるぞ。ショップでは、店長として接客と品出し、店員へ指示を出していくことになる。3つの場所をこまめに行き来して、お店を盛り上げていこう。



ストリート



▶流行は日々、変化していくぞ。

●お客コマンド
歩いているお客に話しかけ、イメージを得たり、逆に相手の好みに影響を与えることができる。

●花コマンド
咲いている花から「色」をキャッチすることも可能。デザイン時に選べる色が増えるぞ。

●情報コマンド
歩いている人々の服装をチェックして、身につけているアイテムの種類や占有率などを分析できる。

アトリエ



▶セーブやBGMの変更はここで。

●デザインコマンド
集めたイメージから新しいアイテムをデザインすることができる、重要なコマンド。

●電話コマンド
広告を依頼したり、モデルを派遣してもらうことができる。バイトの募集もこれで行うぞ。

●着替えコマンド
自分でデザインした服に着替えるコマンド。着替えた服を人に見てもらえば宣伝になるのだ。

ショップ



▶混雑時には自分でレジを打つのだ。

●店員コマンド
店員に仕事の指示を与える。また、着せ替えもできるので、売りたい商品を着せれば、お客にその服をオススメするようになるぞ。

●商品コマンド
棚やハンガーに商品を並べるコマンド。商品の補充や売れ行きのチェックもできるぞ。

●お客コマンド
店員がお客に話しかける。好みを聞いたり商品をオススメしたりできるぞ。

店内の改装もできるゾ！

ステージが進むと、お店の内装を変更できるようになる。インテリアデザイナーがセットしてくれた内装から選ぶことになるのだが、プレイヤーが自由に内装をレイアウトできるようにもなるらしいぞ。



▶野性味あふれるレイアウトで大人気!?

SLG

さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち

「宇宙戦艦ヤマト」の第2弾が、映像もシナリオも大幅にパワーアップして登場!!

春予定	▶バンダイ
	▶¥7,800
▶MC(6ブロック) AC(DS対応)	

地球を守るためヤマトが再び飛び立つ!!

シリーズ最高傑作といわれる、劇場版「さらば宇宙戦艦ヤマト」のゲーム化が決定!! 劇場版とテレビ版の2つのシナリオを合わせたシナリオが、フルボイスで展開するのだ。今回は、ヤマトと地球防衛軍が艦隊を組んで、彗星帝国と艦隊戦を行うことも可能。原作のリメイクで好評を博したムービーも、前作の1.5倍と大幅にパワーアップしているぞ。



◀迫力の戦闘シーンは、今回も健在なのだ。

SLG

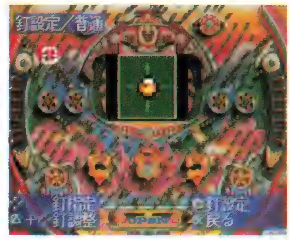
HEIWA Parlor！PRO WESTERNスペシャル

人気シリーズ最新作が、新台と充実のモードをひっさげてまたまた登場!!

2/3(予)	▶日本テレネット
	▶¥5,200
▶MC(1ブロック)	

人気台「WESTERNスペシャル」が登場！

実機の忠実な再現で好評の『Parlor！PRO』シリーズ。最新作となる今作は、「CR・ウエスタンヒーローA」と「ウエスタンキッドV」を収録。リアルさを追求した液晶画面やリーチアクションに加え、パチンコ台の特徴やデータを研究できるモードも搭載。ほかに、上記2機種の全リーチパターンを閲覧できるリーチギャラリーも用意されているぞ。



◀釘調整や確率変更で、実機をじっくり研究できるぞ。

ACT

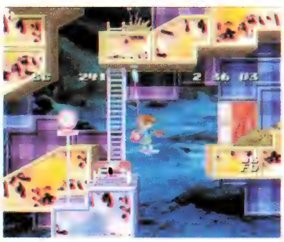
マル安シリーズ① 海腹川背・旬 ～セカンドエディション～

シンプルだけど奥が深いACT「海腹川背・旬」が低価格になって登場!!

1/20	▶エクシング・エンタテイメント
	▶¥3,800
▶MC(1ブロック)	

ルアーを使ってゴールを目指せ!!

伸び縮みするルアーを使い、壁を登ったり、敵を捕まえたりしながら面クリアを目指すACTが「セカンドエディション」として登場。価格が安くなったほか、新ステージやデモ画像が追加されている。前作のリプレイデータも使用可能なので、やり込んだ人でもアツくなれるぞ。今まで『川背』を遊んだことがない人も、この機会にいかが？



◀ルアーを使って跳び越えろ!! 工夫しだいですごいタイムが出る。

RPG

PANDORA MAX SERIES Vol.3 ラピッシュ ブレイズン

『PANDORA MAX SERIES』最新作は第1作と同一の世界観を持ったRPGだ!!

3/30	▶パンドラボックス
	▶¥1,980
▶MC(1ブロック)	

本格的なRPGが低価格で楽しめる!!

低価格が魅力のシリーズ第3弾は、女の子にモテるために「勇者」を目指して旅に出る、という目的がちょっと不純なRPG。物語はコミカルだけど、戦闘時の「連携」コマンド(最初の1人の行動を選択すると後続キャラの行動が自動で決定される)など、本格的な要素も採用されている。シリーズ恒例のオマケ要素「ごちゃちる」も健在だ。



◀村長の娘「イリーシャ」。こんな娘が側にいるのに主人公は……。

SPG

SIMPLE1500シリーズ Vol.27 THEスノーボード

『SIMPLE1500シリーズ』から本格派のスノーボードゲームが登場!!

2/24	▶D3パブリッシャー
	▶¥1,500
▶MC(1ブロック)、2P対戦可	

広大なゲレンデを自在に滑走しよう!!

操作はシンプルだけど、内容は奥深いスノーボードゲームが登場。早くゴールすることを目指す「レース」と、地形を利用して「高く大きく」跳ぶことが高得点につながる「トリック」の2つがあり、それぞれCOM戦、2P対戦、練習の3つのモードで遊べるぞ。コースも27種類と豊富に用意されているので、じっくり遊ぶことができるのだ。



◀「レース」モードのCOM戦。最速のラインを見つけだせ!!

ACT

ブロックくずし2

誰でも簡単に遊べる『ブロックくずし』が戦略性を大幅にアップして帰ってきた!!

2/3	▶タムソフト
	▶¥1,905
▶MC(1ブロック)、2P対戦可	

『ブロックくずし』が低価格で登場!!

シンプルなシステムで誰でも気軽に遊べる『ブロックくずし』が、新要素を加えて低価格で登場。普通は壊せない「アンチブロック」も壊せる「プラズマキャノン」や、移動するブロックの「ムーブブロック」など、本格的な要素も採用。また、2P同時プレイも可能になっているので、友だちと対戦することはもちろん、協力して遊ぶこともできるぞ!!



◀バーにボールを当てた回数が少ないほど、高得点になる。

TBL

アワーグラデュエーション ～麻雀でポン！花札でコイ！～

かわいい女の子相手に、麻雀と花札が1度に楽しめる！ お買い得なソフトが登場!!

2/3	▶キッド
	▶¥4,800(CD2枚組)
▶MC(各1ブロック)	

麻雀と花札であの子を更生させるのだ!!

性格が意地悪なキャラクターたちを麻雀・花札勝負で負かしていき、更正させることが目的という、とんでもないゲームが登場!! 麻雀と花札でストーリーが違うので、同じキャラでも両方楽しめるようになっているぞ。また、登場するキャラのセリフは、すべて豪華声優によるフルボイス!! ほかにも、気軽に楽しめる「フリー対戦」モードを収録している。



◀キャラクターのボイスは、氷上恭子さんほか豪華声優陣が担当!!

S・RPG

KNIGHTS OF GENESIS ～神々の黄昏～

韓国で開発、発売された『GENESISⅡ』が全面的にパワーアップして登場!!

2月(予)	▶エスコット
	▶¥5,980(CD2枚組)
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)	

様式美さえ感じさせる本格派S・RPG！

パソコン市場で好評を博した、韓国製S・RPGがPSに登場するぞ!! プレイヤーの行動でその後の展開が変化するマルチシナリオで、130を超えるイベントが楽しめる。しかもイベントに登場するキャラクターは、そのすべてがフルボイスなのだ。戦闘シーンでも、キャラの向きや陣形、地形効果などの要素があり、戦略性の高いものになっているぞ。



◀滅亡した国の王女をはじめ、さまざまなキャラクターが登場する。

RCG

V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2

本格派RCG「V-RALLY」の第2弾が車種・コースともにパワーアップして登場!!

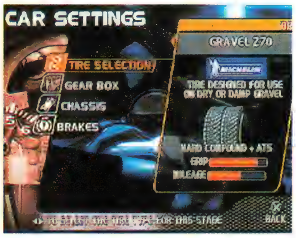
1|27 ▶スパイク ▶¥5,800 ▶MC（3ブロック）、DS（AC対応）、MT、NC

目指せラリーチャンピオン!!

ラリーの醍醐味を楽しめるRCGに、第2弾が登場!! 車種は前作の倍以上、26種類に増加。マップも12カ国・84コースと豊富に用意されているぞ。また、「Championship」をはじめとする5つのモードがあり、それぞれ走行前にコースコンディションに合わせた車のセッティングができる。ほかにも視点が5種類から選択可能になり、4P対戦もできるようになったのだ。オリジナルのコースを作れる「TRACK EDITOR」モードで対戦すれば、盛り上がること間違いなしだ!!



▲ラリーの魅力を忠実に再現。画面上部のナビを頼りに、チャンピオン目指してコースを駆け抜けろ!!



▲タイヤやギアなど、細かいセッティングが可能!! コースの路面状況や天候に合わせた、最高の車を作りだそう。



◀同じコースでも、天候しだいでまったく別の走行テクが要求されるぞ。積雪時にはやっぱりコレ、ドリフトだ!!



▶今回の目玉、自分でコースが作成できる「TRACK EDITOR」。国や天候はもちろん、コースの高低差まで設定できる。

SLG

決めろ!! ヒーロー学園－英雄に真実なし!－

憧れの戦隊から秘密結社の怪人まで生みだせる、ヒーロー育成SLGが登場だ!!

3月（予） ▶CSCメディアート ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）

正義と悪のヒーロー、キミならどっち?

ヒーローの育成が目的という、まったく新しいタイプの育成SLGが登場!! ヒーロー志願の生徒に「着こなせ赤いマフラー」などのユニークな授業を課し、「真の英雄」に育て上げるのが目的。キミの教育方針しだいで、正義の味方だけでなく、悪のヒーローも生み出せるのだ。生徒の自信喪失といった、ヒーローものならではの「お約束」イベントもあるぞ。



◀「ヒーローらしさ」にあふれる課題がいっぱいなのだ。

SPG

パーフェクトフィッシング バス釣り

初心者から釣りファンまで、誰でも気軽に楽しめる、本格派バス釣りゲームが登場!!

3|4 ▶セタ ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、つりコン対応、フィッシングコントローラ対応

リアルなバス釣りを満喫できる!!

バス釣りの魅力を簡単、かつ本格的に楽しめるSPGが登場。霞ケ浦や河口湖など、実在するバス釣りポイントを実写で撮り込んでいるので、現地にいるかのような臨場感で釣りが楽しめるぞ。「釣りモード」や「大会モード」など、各種モードが用意されているだけでなく、全国135カ所もの釣り場と魚の情報を集めたデータベースも収録されているのだ。



◀実際の風景を使った美しいグラフィックが特徴。大物を狙え!!

NEWS 新作ソフトニュース

幽霊の少女とのはかない恋を描くAVGが登場

『まぼろし月夜～月夜野綺譚～』は、ドリームキャストで発売された恋愛AVGのPS移植作。新しくシナリオが書き換えられているほか、攻略可能なヒロインも増加。そのうえフルボイスと大幅にパワーアップしているのだ。『～磁石で飛んじゃう!?～ピックスの大冒険』は、磁石の世界に磁力を返しに行くというACT。SとNの2つの磁極を上手に使い分けて敵を倒そう。『Monkey Magic（モンキーマジック）』は、「西遊記」を題材にしたACT。4つのマジックパワーを使い、トラップや謎をクリアしていくのだ。キャラクターデザインは有名イラストレーターの松下進氏だぞ。『RPGツクール4』は、オリジナルのRPGを作成できるソフト。各種エディターを使って、キミだけの物語を生み出すことができる。



「まぼろし月夜～月夜野綺譚～」より

まぼろし月夜～月夜野綺譚～

▶4月（予） ▶AVG ▶シムス／加賀テック ▶¥5,800



◀ノベル形式のAVG。キャラクターのボイスは、堀江由衣さんや南央美さんなど豪華声優陣が担当!!

～磁石で飛んじゃう!?～ ピックスの大冒険

▶5|18（予） ▶ACT ▶アフェクト ▶¥4,800



◀敵にもS極とN極がある。同じ極で攻撃すると敵の耐久力が上がってしまうぞ。両極を使いわけろ!!

Monkey Magic（モンキーマジック）

▶2|17 ▶ACT ▶サンソフト ▶¥4,800



◀奥行きがあるマップには多くの謎があり、反射神経だけではクリアできない。マジックパワーを活用せよ。

RPGツクール4

▶3月（予） ▶ETC ▶アスキー ▶¥6,800



◀好評のシリーズ第4弾。戦闘時のムービーがパワーアップし、デュアルショックにも対応。

電撃文庫

1月の新刊 好評発売中!

今度のゴクドーくんは、サイコ・ホラー・ファンタジー!?
待望の最新刊登場!

外伝9 ゴクドーくん漫遊記 パルミットの笛吹き

中村うさぎ　イラスト／桐嶋たける　定価:本体530円+税



愛する人を守るため、バーン最後の戦いが今、始まる!
全ての謎が明らかになるシリーズ第3弾!

コールド・ゲヘナ③

三雲岳斗（第5回電撃ゲーム小説大賞＜銀賞＞受賞作家）
イラスト／きがわ琳　定価:本体590円+税



ロボットと猫の心あたたまるSFファンタジー

猫の地球儀 焔の章

秋山瑞人　イラスト／椎名優
定価:本体510円+税

待望の「ブラックロッド」3部作、ここに堂々完結!

ブライトライツ・ホーリーランド

古橋秀之（第2回電撃ゲーム小説大賞＜大賞＞受賞作家）　イラスト／前嶋重機
定価:本体570円+税

都市シリーズ 閉鎖都市 巴里＜下＞

川上 稔（第3回電撃ゲーム小説大賞＜金賞＞受賞作家）
イラスト／さとやす（TENKY）　定価:本体770円+税

バトルシップガール

橋本 紡（第4回電撃ゲーム小説大賞＜金賞＞受賞作家）
イラスト／珠梨やすゆき　定価:本体570円+税

1月25日発売予定 アーバックス①"A"

あかほりさとる　カバーイラスト／七瀬 葵
本文イラスト／西田亜沙子　定価:本体490円+税

電撃hp

電撃が誇る豪華執筆陣による小説&コミック誌!

Vol.5 好評発売中　A5判　定価:本体900円+税

書き下ろし短編収録　上遠野浩平、阿智太郎、三雲岳斗
好評連載第3回　デュアン・サーク　深沢美潮

「ブギーポップは笑わない」待望のTVアニメ絶賛放映中!

テレビ東京（毎週火曜日 25:45〜26:15）テレビ大阪／テレビ愛知／テレビ北海道／TXN九州／テレビせとうち ほか
ディレクTV／アニメシアターX（AT-X／270ch）にてもオンエア（地域によって放送日時が異なります）

2月25日発売決定!! マイスタージンガー マキシシングルCD&アニメサントラ CD

最新刊 好評発売中

ブギーポップ・カウントダウン エンブリオ浸蝕

上遠野浩平（第4回電撃ゲーム小説大賞＜大賞＞受賞作家）　イラスト／緒方剛志
定価:本体510円+税





劇場版映画
2000年3月ロードショー
主演:吉野紗香

メディアワークスのホームページ　http://www.mediaworks.co.jp/

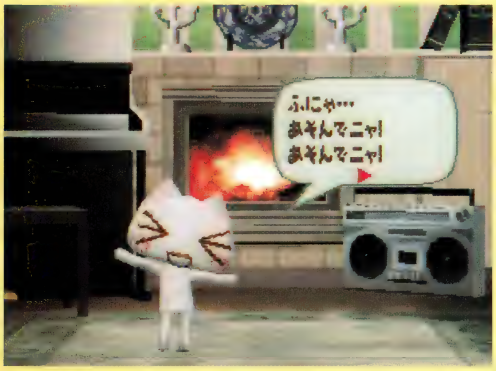
発行●メディアワークス　発売●角川書店

お問い合わせ▶03·3238·8605（角川書店特販部）
内容に関するご質問▶03·5281·5207（メディアワークス電撃文庫編集部）

電撃ポケットステーション PocketStation

2000 1/28

『こねこもいっしょ』の詳細情報をお届け!!



▲とにかくかわいいこねこトロ！　さみしがりやの甘えんぼなのだ。

発売日が迫り期待の高まる『こねこもいっしょ』。子ども時代のトロと遊べる、ファン感涙の追加ディスクなのだ！　今回は最新情報を詳しくチェック！


▶寝るときはソファでぐっすり。部屋のインテリアもいい感じ。

なのニャ!





こねこトロ➡

ぐるぐるほっぺがトレードマークの甘えんぼ。名前はまだない。なぜか自分のことを人間だと思い込んでおり、いっぱいコトバを覚えて学校に行くのが夢。好きな食べ物はなっとうまき、中トロ、しゃこ。

どこでもいっしょ™
追加ディスク
こねこもいっしょ™

ただのアペンドじゃない！

『こねいつ』はビックリするほどパワーアップ！

追加ディスクといっても、単にキャラが変わっただけじゃない。『こねいつ』はゲーム全体が大幅にパワーアップしているのだ。まず、会話の内容が一新。コトバ合わせを楽しむ〝お話モード〟や、童謡を歌ってくれる〝お歌〟など、新要素が満載だ。さらに楽しい〝ごっこ遊び〟も、多数収録されているぞ!!

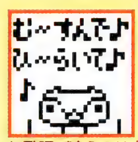
あそぶ!

とにかくプレイヤーと遊びたがるこねこトロ。〝ごっこ遊び〟の総数は40種類を超えるのだ。

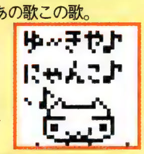

◀〝だるまさんが転んだ〟以外にも遊びは多数存在。

うたう!

たどたどしいコトバで歌を歌ってくれる。まだ子どもなので、ときどき歌詞が意味不明に!?



◀みんなが知ってるあの歌この歌。



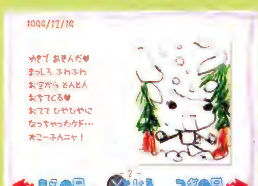
▶歌詞が違うのは大目に見てあげよう。

■SCEI■1月27日■ETC■¥1,800■必要ブロック数15

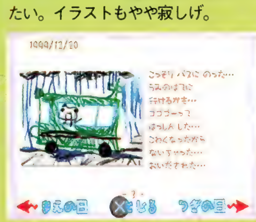


こねこトロの えにっきミュージアム

こんにちはなのニャ!!　今日はこねこトロのヒミツのえにっきを、こっそりみんなに見せるのニャ!!

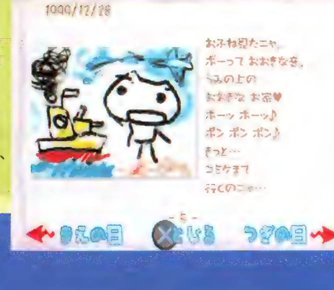

▲雪！雪！　ネコは普通コタツで丸くなるものだけど、こねこトロは大はしゃぎ!!　イラストも楽しそうなのだ。

▼こねこトロの大冒険。すぐに追い出されたおかげで、道に迷わず帰れたみたい。イラストもやや寂しげ。




▲大きな音がする場所は、みんな工場だと思っているようだ。それにしても、工事現場で遊ぶのは危険だぞ！！

▼この日は海に行ったみたい。でも、船に乗ってコミケに行くとか言ってるんですけど…!?





高橋宏典氏
『どこいつ』&『こねいつ』のディレクター。フツーの若者みたいだけど、実はスゴイ感じ。

ヒミツ先取り!! 制作者インタビュー

これが『どこでもいっしょ』エピソード1です(笑)

トロの部屋のテレビゲームはPS2!?

——基本システムは『どこいつ』と同じなんですよね。
「名刺交換やしりとりは完全互換だし、データをコンバートして『どこいつ』と続けて遊ぶこともできます。お別れのシステムも同じです。でも会話の内容とかグラフィックは全部新しくなってます」
——全部ですか?
「はい、会話は『どこいつ』の1キャラと同じだけのボリュームがあります。絵日記も100種類以上。これこトロが聴く音楽やテレビゲームの音も全部新しく録音してるんですよ」
——部屋に置いてあるゲーム機は、『どこいつ』と同じですか?
「ええ、トロが遊んでたものと同じ。PS2ですよ」
——えっ!? あれPS2なんですか?
「黒いから(笑)。横置きにしてるんですよ。いや、ウソですけど」
——はぁ…、そうですか。ところで、なぜ登場キャラを「こねこ」にしたんでしょうか?
「そうですね、ファンの人に『どこいつ』の世界をさらに深く楽しんでもらおうというのが、もともとのコンセプトだったので。一番人気のキャラであるトロの子ども時代を知ってもらって、トロのことをもっと好きになってもらいたいってところですね。『こねいつ』のあとで『どこいつ』をプレイすると、同じセリフでも裏がわかってるぶん新鮮に感じたりしますよ。その逆ももちろんアリですし」
——ウワサによるとこねこトロはダンボールに入ってたとか…?
「そのへんはプレイしてみてのお楽しみです。でも、はっきり言ってエンディングは泣くと思いますよ」

ごっこ遊びはなんと40種類以上!!

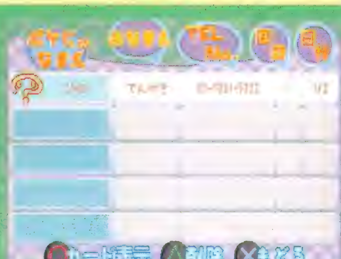
——こねこトロってかなり甘えんぼですよね。
「そりゃもう子どもなんで。実はプレイヤーを呼び出す頻度も増えてます。必要とされてる感じをイヤってほど味わえますよ。それに『どこいつ』のトロだと、だまされても後でそのことに気づくんだけど、こねこトロはだまされたことにも気づかないというか、そういう子どもっぽさもありますね」
——年齢はいくつなんですか?
「うーん、はっきり決まってるわけじゃないけど幼稚園くらいでしょう。『どこいつ』のトロはお酒とか飲んでたんで一応オトナ。人間に換算すると20歳以上だったんですけど。でも、ポケピの年齢ってホントはよくわかんないんですよね」
——じゃあ、今回はこねこですけど、今後はおっさんのトロが出てきたりする可能性もあるんですか?
「あー、シルバー層をターゲットにしてね(笑)。リストラされてたいへんだニャ、ってそれはないです」
——あと、ほかのポケピの子ども時代のソフトを作る予定は?
「今のところはないですね。そのへんはユーザーのみなさんの反応を見て考えることにします。あ、そういえば最初に『こねいつ』を作り始めたときは、〝エピソード1〟って呼んでたんですよ。正式なタイトルがつくまでの仮称としてですけど」
——それ、おもしろいですね。そういえば今回、ごっこ遊びがたくさん入ってるのも気になったんですが。
「ええ、お医者さんごっことか地球防衛軍ごっことか、全部で40種類以上あると思いますよ。なかには何がしたいんだかよくわかんないのもありますけど、幼稚園くらいの子どもってそういうもんでしょ(笑)。あと、童謡も好きでよく歌います。これもニャーニャーうるさくて、何の歌かわからないことがありますけど(笑)」
——自分の子ども時代を思い出しますね。「ええ、そういうあったかい気持ちで、こねこトロをかわいがってもらえるとうれしいですね」

発売前にCheck! 素朴なギモンQ&A

あんなことが知りたい!! ここはどうなっているの? 気になる『こねいつ』の素朴なギモンに、いち早くお答えするぞ!!

Q 「こねいつ」と「どこいつ」で名刺交換すると、友だちカードはどうなるの?

A 「どこいつ」→「こねいつ」の場合は問題なし。ちゃんとポケピたちの顔が表示されます。では、逆の場合は!? 実は『どこいつ』側ではこねこトロのことを知らないらしく、友だちノートには〝?マーク〟が表示されるのです。

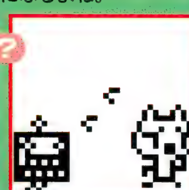


▲『どこいつ』では識別できないこねこトロ。写真のような〝?〟になります。これもカワイイ?

Q 『こねいつ』にほかのポケピは出ないの?

A 話し相手として登場するのはこねこトロだけ。ただし、ポケステの画面上で、ときどきこねこトロがほかのポケピと遊んでいることが!? 『どこいつ』とは時代が違うので、もちろんほかのポケピもみんな子どもだ。これはかなり気になるよね。

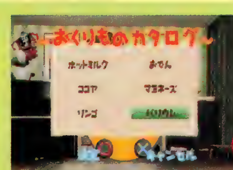
これは…?



▶どこかで見たことのある四角いアタマが歩いてますが…。これはもしかしてスズキの子ども時代!?

こねこトロのおくりものカタログ

こねこトロの大好きなおくりもの。今度は何が入っているのか、ドキドキなのニャ!!



▲おくりものの内容も一新。子ども向けのプレゼントが増えている一方で、「バリウム」なんてヘンなものも。試しに贈ってみました。



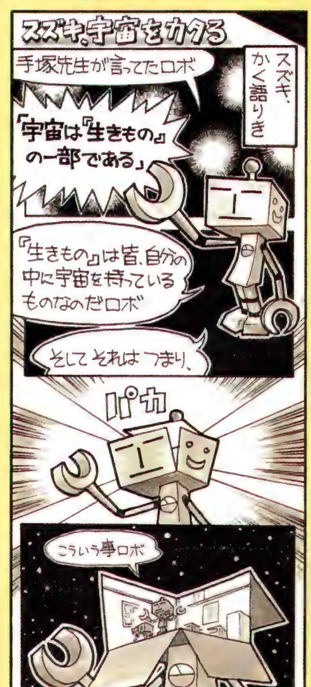
▼すぐにチャイムが鳴っておくりものが到着!! こねこトロには重すぎて、持ち上げられないみたい。引きずりながら戻ってきました。



▲そして一気に!? すごくマズそう…。(注:バリウムは胃のレントゲン写真などを撮影するときに飲むもので、非常にマズいです)

『どこいつ』劇場

まんが・田中まさし

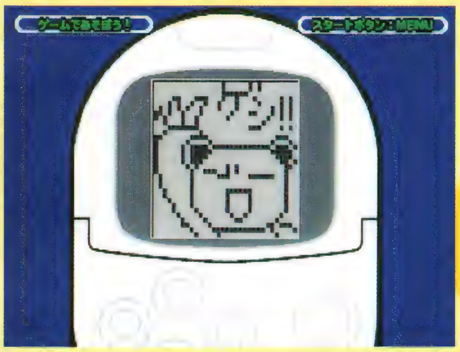


発売直後大攻略!!

Pocketじまん®



ついに発売された、ポケステ用ゲーム製作ソフト『Pocketじまん』。「作る・遊ぶ・自慢する」と三拍子そろったこのソフトでクリエイター気分を味わおう!! 読者参加企画「宇宙一決定戦」も受付開始。個性が光る作品を待っているぞ!!



■SCEI■発売中■ETC■¥3,800
■必要ブロック数：15

祝『Pocketじまん』発売!! 読者の中には、すでにソフトをゲットして、ゲームの制作やサンプルゲームで楽しんでいる人も多いのでは!? そこで今回と次回は、『ポケじま』のキモであるゲーム制作を、段階を追って紹介しよう。この『ポケじま』を使えば、難しいと思われがちなゲームの制作が、意外に簡単だということが実感できるはず。さっそくキミも挑戦してみよう!!

●まずはテーマを決めて！

ゲームを作るためには、まず作品のテーマや目標を決めることが重要だ。最初にこれらを設定しておけば、より効率的に作業を進めることが可能。そこで一例として紹介するのが、今回の目標。これを参考に(?)、キミも自分なりの目標を設定してみよう。

今回の目標

こんなゲームが作りたい!!

- ポリタンの魔の手からお姉さんを助け出したい!!
- ポケステ初のOPムービーを導入したい!!
- 胸おどる冒険と感動のドラマは必須!!

STEP 1 ゲームのレイアウトを決めよう!!

まずは最初に決めたテーマ(目標)を、具体的にどうすれば実現できるか検討してみよう。今回の場合、〝大冒険〟と〝愛と感動のドラマ〟は、それぞれ「RPGアレンジ」と「AVGアレンジ」で制作可能。少し難しいのが「OPムービー」だが、要するにムービーとは動画（絵の連続）のことだから、「AVGアレンジ」で強引に作ることに決定!! このように、一見ムチャなアイデアでも、少し工夫すれば実現できるようになる事が多い。逆に、こういう〝思考錯誤〟と〝実現の喜び〟こそが『ポケじま』の醍醐味ともいえるので、いろいろ挑戦してみては？

OPムービー →	AVGアレンジ
大冒険 →	RPGアレンジ
愛と感動のドラマ →	AVGアレンジ

STEP 2 制作作業その❶ OPムービーを作る

それでは、具体的な制作作業その①として、ポケステ初(?)のオープニングムービーを開発してみよう。要するにこれは、少しずつ違う絵を並べて、ボタン連打で動いているように見せる〝疑似アニメムービー〟。まずボックスを一本道につないで、順番にグラフィックを制作する。そして最初からボタンを連打すれば、アラ不思議(笑)。ポリタンやお姉さんが動き出すぞ。



◀一応最初に注意書きを加えて、ボタンを連打してくれるよう、プレイヤーにお願いする。これで完璧(?)だぞ!!



▶日頃のポリタンの横暴ぶりに、お姉さんの怒りが爆発!! しかし、逆に返り討ちにされてしまう。助けなきゃ!!

STEP 3 制作作業その❷ RPGパートを作る

続いて〝胸躍る大冒険〟を、「RPGアレンジ」で作る。今回は〝ポリタン〟ならではのアレンジを加えつつ、基本に忠実に制作。ポリタンは電撃ビルの最上階に住んでいる（?）ので、塔タイプのダンジョンを選択して、各フロアを順番にデザインしていくことにする。もちろんその場で思いついた、新しい要素や仕掛けなどはすべて採用!! とにかく限られた空間の中に、思いつく限りの要素を詰め込んでいこう。



◀各フロアーには、上への階段を守るボスキャラを1体ずつ用意。宝箱も、派手に各所に配置していこう!!

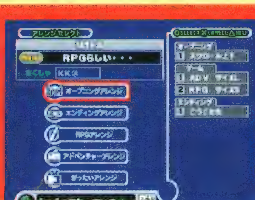
そして…

これで、残るは〝愛と感動のドラマ〟（AVGアレンジ)と、オープニング＆エンディングの制作。そして最後の調整のみ!! 次号では一気に最後まで完成させて、ドキドキわくわくの初プレイに挑戦するぞ。乞うご期待!!

次号でついに完成!?

今回の結論 成せば成る!?とにかく勢いで作れ!!

ここまで作った感想は、思ったより簡単だということ。テーマや目標を決めるにしても、まず触ってみないとイメージは湧いてこない。最初は何もわからなくていいから、とにかく挑戦して欲しい。



◀作ってみれば、やりたいことも見つかるハズ。



DPS&D合同読者参加企画

Pocketじまん 宇宙一決定戦



受付開始

すっごいゲームをじまんしよう!!

いよいよ発売された『ポケじま』! もう作ってる? 驚くほど簡単に楽しくできちゃうでしょ? DPS&DPS-D+ゲームショップ合同企画・Pocketじまん宇宙一決定戦も、いよいよ受付開始です!! 下の3部門の規定に沿って、『ポケじま』で何か作って、応募して(応募方法は2通りあるので注意)、超豪華賞品をゲットしてください。選考は、DPS&DPS-D編集部、シュガー&ロケッツ開発スタッフが責任をもって厳正に行います。キミのゲーム魂を込めまくった力作をバリバリ送ってほしいぞ!!

まず、考えよう!

1 オリジナル部門
2 お題部門
3 アイデア部門

①②③それぞれの部門で募集しているのは、以下のような内容のもの。規定に沿ったものを考えて、作って、応募しよう。

①オリジナル部門テキスト、グラフィックなど、すべて自分で作ったゲームデータを応募してもらう部門。本格派ユーザーさんのためのメイン部門だ。テーマや題材は自由なので、自分のイマジネーションを爆発させて、がんがん作りまくってください。

②お題部門お題は「電撃」! キミなりに「電撃」っぽいと思うものなら、なんでもOK! というわけで、①のオリジナル部門とは違って、完成したゲームデータになっていなくても、テキストやグラフィックだけの応募でもOK(もちろんゲームデータになっていてもOKです)!!「これって電撃だよね!」というインパクト勝負になるので、いわゆる一発芸的なものでも十分勝機はあるのだ。

③アイデア部門ゲームデータのアイデア、企画を応募してもらう部門。自分ではなかなかうまくゲームデータを完成まで持っていけないというキミは、アイデアだけでも応募してみよう。ただし! この『ポケじま』宇宙一決定戦は、あくまでも『Pocketじまん』の読者参加企画。『ポケじま』では作れないようなアイデアだと、その時点で落選ということになってしまうので注意してほしい。また、他の2部門とは違って、応募に使用するのはメモリーカードではなく、アイデアをまとめた用紙。書式は自由だが、一般的な便箋2枚程度に収めて応募してほしい。

という3部門です。各部門で優秀と認められた3名に賞品が贈られるので、どの部門にもチャンスがある! どうせ応募するなら3部門とも応募してしまうっていうのがオススメでしょう! ただし、1つの封筒に複数の応募をまとめる場合は、どのメモリーカードに、どの部門の応募作品が入っているのかが必ずわかるようにしてください。また、住所・氏名などを書いた用紙や店頭応募専用用紙は1枚でOKだけど、返送用の封筒に必要分の切手を貼るのを忘れないように。たかがメモリーカード、されどメモリーカード。意外に重くなったりするので、最寄りの郵便局で確認してから応募するのが吉。

できたら応募しよう!

1 誌面応募
2 店頭応募(お店のハンコをもらおう)

①の誌面応募は、以下の必要なもの一式を「普通に」編集部まで送る応募方法です。②の店頭応募は、①同様の必要なもの一式にお店のハンコをもらった専用応募用紙を同封して送るというものです。この違いは、下の超豪華賞品についての説明を、絶対絶対絶対よぉく読んでください。
■応募に必要なもの……①応募作品の入ったメモリーカード、アイデア部門はアイデアをまとめた用紙、②住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・応募部門を書いた用紙(書式自由)、③返送用の封筒(オモテ面に自分の住所を明記し、必要分の切手を貼ったもの)、④店頭応募の場合は、店頭専用応募用紙

あて先〒101-8305
(株)メディアワークス DPS&DPS-D
編集部「ポケじま」宇宙一決定戦 係
しめ切り
2000年2月29日!!

そして…
みんなが「欲しい!!」と思うにちがいない!超豪華賞品!

1 DPS&D賞 ポリタングッズセット
2 じまん賞 SCEI製ソフト19本
3 シュガー&ロケッツ賞 全シュガロケ作品一式

発表は…
優秀作の発表は3月発売のDPSの誌面から順次段階を踏んで行います。

①②③、それぞれの賞品は、各部門で優秀と認められた3名に贈られます。つまり、3名×3部門で合計9名が受賞者になるということです。ただし、ここに今回の宇宙一決定戦が「DPS&DPS-D+ゲームショップ」合同企画であることの秘密があります。①のDPS&D賞は誌面応募者(店頭専用応募用紙を同封していない応募者)のみに、②のじまん賞は店頭応募者(店頭専用応募用紙を同封している応募者)のみに、それぞれ贈られるのです。③のシュガー&ロケッツ賞は、応募方法不問で選出されます。自分のほしい賞品をよぉく考えて、狙ってください。また、店頭応募者には、メモリーカード返送時に記念のグッズを同封します。ちなみに、じまん大の「19」本という数字ですが、3部門の合計で57本。そう、『Pocketじまん』に収録されているサンプルゲームの数だけプレゼント! なのです。

(※トップボーイつづき) 戸塚西口店、聖蹟桜ヶ丘店、西川口駅東口店、大船店、府中さくら3番館店、鶴見駅西口店、八王子店、オーロラモール東戸塚店、栄文堂書店、イーストポイント オリブ店】、COMG!【吉田店、新発田店、小出店、ビッグロール店、東堀店】、TSUTAYA新琴似店、ギース西院店、ソフマップ大阪4号店、テレビッ子、ゲームズマーヤ、メディアパワー北越谷、ドキドキ冒険島南浦和本店 ※応募受付店は、しめ切りまでにまだ増えます。次号での告知をお楽しみに!

ギレンの生きた一年戦争時代をひもとく、総力特集第3弾!!





















ゲームの背景となる一年戦争を徹底解剖する
連続総力特集第３弾!!
轟音を上げ、戦場を走る鋼の巨人、モビルスーツ。
そして、それに乗りこむパイロットたち……。
数多くのドラマと悲劇を生んだ、一年戦争の主役たちを
クローズアップ!!
さらに、いよいよ近づいてきた発売に向け、
ゲームの情報をまとめておさらい!!

機動戦士ガンダム
ギレンの野望
ジオンの系譜

機動戦士ガンダム ギレンの野望
ジオンの系譜

2月（予）	▶¥6,800（予）（CD2枚組）　▶バンダイ
SLG	▶MC（3ブロック）

「一年戦争」と、その後…

0079.01.03	ジオン公国、連邦政府に対して宣戦布告。同時にサイド1、2、4に奇襲攻撃。NBC兵器の無差別使用により圧勝。さらにコロニー落とし（ブリティッシュ作戦）により約5億人が死亡
0079.01.10	公国軍、地球に多数の部隊を派遣
0079.01.11	サイド6中立宣言
0079.01.15	サイド5（ルウム）で史上最大規模の宇宙戦勃発（ルウム戦役）。この戦いで両軍合わせて35億人が死亡。連邦司令レビル将軍、捕虜になる
0079.01.26	南極にて和平交渉が開始
0079.01.31	レビル将軍生還。直後「ジオンに兵なし」と演説。南極条約が結ばれる
0079.02	公国軍、数度にわたる地球降下作戦により、地球上の3分の1を占拠。公国軍、連邦軍ともに軍事資金が尽き果て、戦争は膠着状態に陥ってしまう
0079.04.01	連邦軍、V作戦を発動
0079.04.04	公国軍、補充部隊降下。占領地域の施設を利用し、戦力の補強を開始
0079.05	宇宙要塞ソロモン完成
0079.07	連邦軍、新型宇宙戦艦ホワイトベース進宙。連邦初の試作モビルスーツ（以下MS）、ガンダムがロールアウト
0079.08	サイド7において、ガンダムの最終試験を開始。同時に、RX-78を基にしたMSの開発を開始
0079.09.18	公国軍特殊部隊がサイド7急襲。ホワイトベース出航
0079.10.04	ニューヨークにおいて、ガルマ・ザビ戦死
0079.10.06	ジオン総帥ギレン・ザビが、ガルマの国葬において全地球規模の演説を展開
0079.11.07	連邦軍、オデッサ作戦を展開
0079.11.09	オデッサ作戦終了。欧州からアジア諸国における、ジオン軍の勢力は徐々に衰退
0079.11.30	ジオン公国、ジャブロー降下作戦を展開。ジャブローを攻撃するが、失敗に終わる
0079.12.05	連邦軍、アフリカ、北米において大規模なジオン軍掃討作戦を展開
0079.12.09	ジオン公国軍の特殊部隊、北極基地を襲撃
0079.12.14	連邦軍、星一号作戦を展開
0079.12.24	ソロモン攻略戦、ジオン軍敗退。宇宙攻撃軍司令ドズル・ザビ中将戦死
0079.12.30	ジオン軍、ソーラ・レイ作戦。デギン公王死亡。連邦レビル艦隊壊滅
0079.12.31	ア・バオア・クー陥落
0080.01.01	一年戦争終結
0083.10.13	デラーズフリート、トリントン基地を襲撃。ガンダムGP－02強奪される
0083.10.31	デラーズ宣言。デラーズフリート、地球圏に宣戦布告
0083.11.13	北米にコロニー落着。デラーズ紛争集結
0083.12.07	ジャミトフ・ハイマン提唱により、ティターンズ結成
0084.09.21	シャア・アズナブル、地球圏に帰還。非合法に、連邦の軍籍を取得
0085.07.30	バンチ事件。ティターンズによりコロニーの住人が虐殺される。反地球連邦組織活発化。エゥーゴ結成
0087.03.07	エゥーゴ、グリプスでテスト中の試作MS、ガンダムMk－Ⅱ３機を強奪
0087.05.11	エゥーゴ、ジャブローを攻撃。時限核爆弾によりジャブローは壊滅
0087.08.16	連邦政府総会において、ティターンズの権限を大幅に引き上げる法案が可決
0087.08.17	エゥーゴ指導者、ブレックス・フォーラ暗殺
0087.10.12	アクシズ、地球圏に帰還
0087.10.15	アクシズとティターンズが連合を結成
0087.11.16	エゥーゴ、ダカールを占拠。全世界にティターンズの実態を暴露
0088.01.25	アクシズとティターンズ決裂。ジャミトフ死亡。以降、シロッコがティターンズの実権を握る
0088.02.20	コロニーレーザー、グリプス2を巡り、アクシズ、ティターンズ、エゥーゴが三つ巴の艦隊戦
0088.02.22	ティターンズ壊滅。エゥーゴも半数の戦力を失い、シャアは行方不明となる
0088.02.29	漁夫の利を得たアクシズ、各サイドに制圧部隊派遣。ジオン再興を宣言

一年戦争～地上戦～

連邦と宇宙移民の確執が生んだ、哀しい戦争

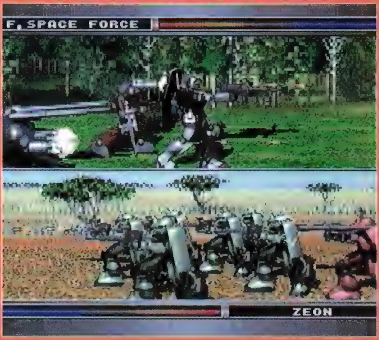
UC0079年、サイド3を拠点とするジオン公国は、地球連邦に対して宣戦布告。緒戦の一週間戦争から数え、わずか2カ月で地球全土の3分の1をその支配下に収める。これに対し連邦軍は、試作MSガンダムをロールアウト。そのたった1機のMSにより、地球での戦局は次第に地球連邦軍へと傾き、ついにはジオンの採掘拠点オデッサを奪回。ジオン側の反抗作戦も失敗に終わり、地球はほぼ連邦軍の勢力下に置かれる。



一年戦争～宇宙戦～

戦いの舞台は宇宙へと移り、最終決戦へ

勢いに乗った連邦軍は、一気に制宙権を奪回すべく、大規模な作戦を展開。対するジオン軍も、徹底抗戦の構えをみせるが、もはや敗戦は決定的であった。勝ち目はないと悟ったジオン公国のデギン公王は、和平交渉を望みレビルの艦隊に接触するが、実権を握っていた息子、ギレンにより謀殺。この混乱の隙を突き、連邦は一気にジオン軍拠点、ア・バオア・クーを陥落。UC0080年1月、1年にわたった戦争は幕を閉じた。



グリプス戦役

終局したかに見えた一年戦争。しかし……

UC0083年に起こったデラーズの決起を契機に、地球連邦軍はジオン残党狩りを目的にティターンズを結成。しかしティターンズは残党狩りの名を借りた宇宙移民弾圧を開始する。これに反発した一部の連邦勢力により、反地球連邦組織エゥーゴが結成。激しい内紛へと突入する。さらに、この隙を突きアクシズのジオン残党軍が地球圏へと帰還。そしてこの戦いは、全宇宙を巻き込む三つ巴の激戦へと発展していく……。



PS版ゲームチェック!!

PS版『ギレン』のゲーム情報総まとめ

オリジナルのSS版から、壮絶なパワーアップを遂げて登場となるPS版『ギレン』。ここでは、今までに判明したPS版でのポイントを、あらためて紹介していくぞ。ゲームの発売まであとわずか。しっかりチェックしておこう!!



check 1 シナリオ&イベントの増加で、「if」の世界が存分に味わえる

TV版と同様の正史とはまた違った「もしも」の世界が味わえるのも『ギレン』の魅力の一つ。PS版では、この「if」の選択肢も大幅に増加している。「もしも、ガルマ・ザビが生きていたら…」という歴史的に大きな「if」から、「もし、ギャンがジオン軍の主力MSに採用されていたら……」というかなり趣味に走った「if」まで、一年戦争でのあらゆる可能性を体験できるのだ。TVとは違う歴史を、より深く楽しめる!!



◀▲「if」の幅が大きく広がっている。ガンダムファンならディープな楽しみ方もできるぞ。

 作画／土器手司

一年戦争の主役たち

ニュータイプ 1

次世代を荷う者

●一年戦争でクローズアップされた、ニュータイプ。それは、人類の次なる進化なのか

ニュータイプとは、元々人類の精神的な成熟を期待して、ジオン・ズム・ダイクンが使い始めた言葉である。そもそも、人は宇宙に住むことで洞察力が肥大化していくだろうという、漠然とした概念であったが、戦争が長期化するに連れ、ＮＴ概念が存在するとしか考えられない事例が数多く報告されるようになっていった。やがてニュータイプは、パイロットとしての特性があり、ＭＳ戦において強力な戦闘能力を有する者という、具体的な意味合いの使われ方をされるようになる。事実、ニュータイプと噂された連邦軍のアムロ・レイやジオン軍のシャア・アズナブルなどは、たった１人で戦局を変えるほどの戦果を出したという……。



ポートレイトNo.1

悲劇のニュータイプ

ララァ・スンは、フラナガン機関に発掘されたニュータイプだった。ジオン軍として戦争に参加するが、戦いの最中、連邦軍のアムロ・レイと知り合う。このことが、やがて大きな悲劇を招くこととなる……。





アムロ・レイ

何の訓練もなく、ＭＳを乗りこなした少年。戦争を終結に導いた１人であったが、戦後の扱いは過酷なものだったという。

次の世代の人として、可能性を示した少年……。

フラナガン機関

ニュータイプを軍事的に利用できると考えたのがジオン公国のキシリアである。この時点で、民間の研究所だったフラナガン機関は既に10年にわたる研究を続けていた。キシリアはそのデータを基に、遠隔操作を可能とするデバイスの開発とパイロットの発掘を急がせた。そして機関は、キシリアのバックアップのもと、遠隔制御兵器の開発やララァ・スンの輩出など、多大な成果を上げることとなる。



▶ガンダムＮＴ-１のテストパイロットを務めていたクリスチーナ。

ガンダムＮＴ計画

ニュータイプの軍事利用に関して消極的だった連邦軍が、ニュータイプ対応ＭＳの開発に成功したのは大戦も末期になってからである。目覚しい活躍を続ける少年兵アムロ・レイのデータを基に、彼を基準にしたＮＴ専用のＭＳを模索していた連邦軍の研究は、ガンダムＮＴ－１という形で結実する。しかし、ジオン特殊部隊の命を賭した襲撃により、機体はアムロへ渡る前に破壊されてしまった。

check 2 「外交」要素が追加され奥深い戦略が!!

ＰＳ版『ギレン』では、戦略要素に、新しく「外交」というコマンドが加わった。これにより、同盟国や中立国との関係改善や諜報活動などが可能になったのだ。具体的なコマンド内容に関しては、まだ詳しくはわかっていないが、資金の援助や一時的な休戦の協定などが行えるようになるらしい。中立勢力のサイド６や木星船団など、アニメでもおなじみの勢力も登場。彼らとの駆け引きも、攻略の鍵を握ってくるようになりそうだ。開発や生産以外に、他勢力との駆け引きという要素が追加されたＰＳ版『ギレン』。戦略面での奥深さがより一層増したといえるだろう。



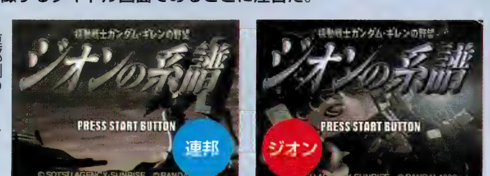


▶外交や作戦内容により、外交状態は常に変化していくぞ。

check 3 ボリューム満点の２枚組！

シナリオやイベントのボリュームアップだけでなく、システム的な変更や、ユニット数の大幅な増加、果ては第２部の存在（ＣＨＥＣＫ７参照）など、ほとんど新作なみの労力を費やして完成に向かっているＰＳ版『ギレン』。１枚のディスクでは収まらず、「連邦ディスク」と「ジオンディスク」の２枚組となったのだ。どちらか、遊びたい側のディスクを立ち上げることになるぞ。ここでは、２枚のディスクのタイトル画面をチェック。それぞれ、ジオン軍と連邦軍を象徴するタイトル画面であることに注目だ。

▶連邦側のメインタイトルは当然ジム



◀ジオン側はこちらを立ち上げることに。

一年戦争の主役たち

エースパイロット2

歴戦の勇者たち

●専用のカスタム機を駆り、戦場を駆けぬけた漢たち……。

ジオン軍には、エースパイロットと呼ばれる者が多く存在した。彼らには新型機が優先的に与えられ、自らを誇示するかのように特有のシンボルカラーを施し、戦場を駆けぬける。このため、「赤い彗星」や「青き巨星」など、色に関する異名を取ることが多かった。





シャア・アズナブル

エースパイロットとしてだけでなく、ニュータイプとしても名を馳せた、ジオン軍の「赤い彗星」。彼の搭乗する機体は、常に真紅に塗られていたため、この名がついた。本名はキャスバル・レム・ダイクン。ジオン・ズム・ダイクンの実子であり、ジオン軍にいたのは、ザビ家に対する復讐が目的だったと言われている。のちにネオ・ジオン軍を興すこととなる。



▲ゲームでも、ネオ・ジオン勃興イベントが……。



▲パイロットとしても優秀な人材となってくれる。

ジョニー・ライデン

赤と黒の塗装を施した機体に乗りこみ、多くのゲリラ戦で戦果を出してきたエースパイロット「真紅の稲妻」。

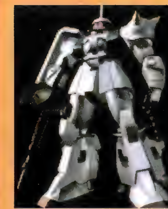


TV版では登場しない、設定のみのキャラで、具体的なグラフィック（容姿）が公開されたのは『ギレンの野望』が初めてだった。



ランバ・ラル

ルウム戦役や地球降下作戦で多大な戦果を上げたエースパイロット。青に染められた機体に乗りこみ、「青き巨星」という異名を取った。原作では、ガルマの仇討ちのためホワイトベースを急襲し、戦死した。



シン・マツナガ

ソロモン方面で多くの戦果を上げ、エースパイロットとなった。白い機体に乗りこんでいたため、「白狼」と呼ばれている。彼もジョニー・ライデンと同様、TV版では登場しない、設定のみの存在だった。

黒い三連星

ガイア、オルテガ、マッシュで構成された独立部隊。三位一体の攻撃、ジェットストリームアタックを得意とする。



ヴィッシュ・ドナヒュー

「荒野の迅雷」の名で知られる隻眼のパイロット。機動力を生かした電撃作戦を得意とする。とくに専用のマシンはないが、他のパイロットの3倍の戦果を上げたという。初出はDC版『ガンダム外伝』。

アナベル・ガトー

ブルーとグリーンの機体に乗りこみ、連邦軍兵士から「ソロモンの悪夢」と恐れられたパイロット。ア・バオア・クー陥落の際、エギーユ・デラーズとともに戦線を離脱。3年の雌伏を経て、星の屑作戦を決行する。



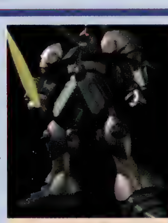
check 4 ユニット数を大幅追加 あの機体も!?



GP02-Aサイサリス

▲OVA『0083』に登場した戦略MS。ガトーが搭乗した。

一年戦争だけでなく、OVA版の『0080』や『0083』、さらにはMS-Vにいたるまで、数々のMSやキャラを収録。登場ユニットの総数は約250体と、ボリュームも大幅にアップしているのだ。とにかくありとあらゆるMSやキャラが総登場するので、マニアも納得のデキとなっているぞ。もちろん、ゲームにしか登場しないオリジナルのMSも開発可能。ここでは、その中からほんの一部を紹介しよう。特に右のガンダムMk-Ⅱプロトタイプは、PS版『ギレン』が初登場となる完全オリジナルだ!!



ギャンキャノン

▲ギャンが正式MSだった場合の、バリエーションの1つ。



ランバ・ラル専用ギャン

▲ランバ・ラル専用に開発されたギャンのバリエーション。



ガンダムMk-Ⅱプロトタイプ登場!!

ティターンズが開発した、ガンダムMk-Ⅱのプロトタイプ。そもそもMk-Ⅱ自体がUC0087年のMSなので、登場はかなりの後半となるだろう。もし開発できるようになれば、最強のユニットとなる可能性も高い。プロトタイプがあるということは、正式なMk-Ⅱの登場も!?



一年戦争の主役たち

モビルスーツ 3



ポートレイトNo.2

量産されるザク

戦争初期、ジオン軍の主力兵器だったザクは、まさに戦争の主役と言えた。あらゆる状況に対応させるため、地上戦用のF型ザクをはじめ、数多くのバリエーションを生み出すこととなったのだ。

ジオン公国軍

●MSの軍事利用に早くから目を付け、数多くの名MSを生み出していく……

ジオン公国軍がミノフスキー粒子下で使用する新兵器として研究を続けていたMSは、圧倒的な機動性と汎用性が必須であった。これを解決したのがある兵器メーカーだった。四肢をつけることで作業効率を向上させ、近接戦闘での柔軟な対応を可能としたのだ。こうして完成したMS-05（ザクⅠ）は、それ以降も改良に改良を重ねられ、やがて一般的に「ザク」と呼称されるMS-06（ザクⅡ）が完成する。名実ともにジオン軍の主力兵器になったこのMSは、宇宙世紀を塗りかえることとなる。



ジオンMSの遍歴

地上戦用ザクⅡの性能に限界が見え始めたジオン軍は、機動性の向上を図ってMS-07B（グフ）を完成させる。武装強化の代償に汎用性を失ってしまったが、局地戦用MSとして大きな戦果を残した。このの ち、移動性の低さを改善するため、ホバー走行を可能にしたMS-09（ドム）が量産され、地上戦の主力兵器として活躍することになる。舞台が宇宙に移ると、宇宙用に再開発されたリック・ドムが一時的に量産されるが、やがて主力はMS-14（ゲルググ）へと移っていった。

モビルアーマー

▼既存の宇宙ポッドを発展させた、宇宙用MAビグロ。MSとは比べ物にならない機動性と加速性を持っている。



あらゆる戦況に対応できる高い汎用性を持つMSだったが、その汎用性が仇となり、攻撃力や機動力が頭打ちになる傾向があった。そこで、汎用性を無視し、火力や機動力の向上を主眼に開発されたのがMA（モビルアーマー）である。ジオン軍では、MAX-03（アッザム）から、地球侵攻の切り札とも呼ばれたMA-08（ビグ・ザム）まで、複数のMAが開発され、実戦に配備された。しかし連邦軍には、これに相当する機体はほとんど存在しない。

check 5 アニメーションムービーが大量に増加!!

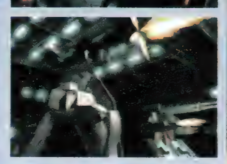
ゲームには、オリジナルアニメの製作会社サンライズによって描き起こされたアニメーションムービーが大量に収録されている。もちろんPS版オリジナルのアニメーションも新たに追加されており、その総時間はなんと40分にも及ぶという。とくに、「もしガルマが生き延びていたら……」などといった「if」の世界が、新作アニメーションとして再現されているのはうれしい限り。ガンダムファンにとっては、絶対に見逃せないシーンばかりとなっているぞ。





◀▲赤い彗星、真紅の稲妻、白狼の揃い踏みといった、ファンにはたまらないサービス（!?）シーンも登場してくれるのだ。





オリジナルCGムービーもアリ!!

アニメーションムービーだけでなく、PS版ではオープニングにオリジナルCGムービーを収録。GP-02AとガンダムMk-Ⅱプロトタイプの戦いという、夢の対戦（!?）が迫力のCGで描かれているのだ。これは必見だぞ。



連邦軍

●たった一機のMSの登場が、戦況を一変させる……

ジオン軍ほどMS開発に積極的でなかった連邦軍だったが、MSの有効性が無視できなくなると、民間の研究所に委託されていたRX計画をすべて統合し、MS開発計画V作戦を発動させた。この計画によりロールアウトしたガンダム1号機は、その場に居合わせた民間の少年、アムロ・レイによって運用され、ケタ外れの戦果を残すこととなる。その後、このデータを基に量産型MSジムが開発され大量配備される。このジムもまた、多くのバリエーションを生み出した名機である。



ポートレイトNo.3

ジム・スナイパーII
ジャングルの中に潜み、じっと獲物を狙うジム・スナイパーII。長距離支援用に特化された狙撃用ジムで、射撃用レーザーセンサーを装備している。しかし需要は少なく、量産はされなかったようだ。



先行量産型ガンダム
RX-78ガンダムの先行量産型。別名、陸戦型ガンダム。



先行量産型ジム
試験的に量産された機体。量産型ジムより性能は高い。

ガンダム量産計画

試作MS、ガンダムの実戦データを待たずして、ジャブローでは先行量産型ガンダムの開発が始まっていた。この機体の目的は、ガンダムの追加試験と、MSの量産そのもののテストを兼ねたものだった。東南アジアの拠点に配備されたこの先行量産型ガンダムは、宇宙用のパーツがすべて排除され、地球での使用に限定されたものだった。先行量産型ガンダムは20機ほどが生産されたが、基本的にガンダムシリーズの開発で生じた余剰パーツを使用していたため、重力下ではほぼガンダムと同じスペックを実現したという。

RX-78ガンダム

連邦軍のV作戦により開発されたガンダムは、ルナチタニウムと呼ばれる新素材の採用により軽量化に成功、高い機動性と運動性を手に入れていた。さらに、エネルギー変換技術によりビーム兵器の携行を可能とし、戦艦なみの攻撃能力も併せ持っていた。また、あらゆる状況に対応する汎用性、整備性、サバイバリティなどにも、当時考えうる限り最高の性能を要求され、見事それに答えたのである。しかし、そのコストも驚異的であり、ガンダムそのものの量産化はされなかった。





◀ガンダムは、あらゆる面で、それまでのMSの常識を打ち破ったMSだったのだ。

check 6 新第3勢力 新生ジオンとは……!?

ネオ・ジオンやティターンズなど、何らかの条件で出現する第3勢力。この第3勢力に、新たにガルマが率いる、「新生ジオン」が追加されたのだ。兄ギレンのやり方に反発し、ガルマ自ら興した新勢力だ。兄ドズルもバックアップしてくれ、ランバ・ラルをはじめとする多くの名将たちが彼の元に集うことになるぞ。まさにゲームならではの展開に、早くも期待が高まる。残念ながら発生条件に関しては、まだ不明だが、姉キシリアの正統ジオンも同時に発生すれば、全宇宙を舞台にした壮絶な兄弟ゲンカが楽しめるかも……!?

ガルマ立つ！





▲▶果たして、し烈な兄弟対決の行く末は？　すべてのガルマファンは必見!!　関連ムービーも大量に用意されている。

check 7 PS版には第2部がある!!

PS版は、一年戦争を描く第1部と、一年戦争後を描く第2部の2部構成。第2部では、第1部の終了状況によってさまざまな第3勢力が出現し、激しい乱戦が繰り広げられることとなるのだ。登場する第3勢力については、SS版にも登場したティターンズ、ネオ・ジオン、正統ジオンに加え、ガルマ率いる新生ジオンの存在が明らかになっている。もちろん、ほかにも数多く登場するが、くわしいことは不明。しかし、すでにハマーンやシロッコの存在が明らかになっている。ガンダムにくわしい人なら、見当がつく!?



▲シロッコのティターンズ乗っ取りも起こる。ティターンズがいるなら当然……!?

トピックス ガンダム戦場写真集が絶賛発売中!!　今回の特集で使用した"戦場写真"を多数収録したイラスト集、M.S.ERAが発売中。一年戦争という架空の戦争を、リアルにドキュメントするというファンにはたまらない一冊となっているぞ。メディアワークス刊で定価3500円。お近くの書店でゲットしよう!!



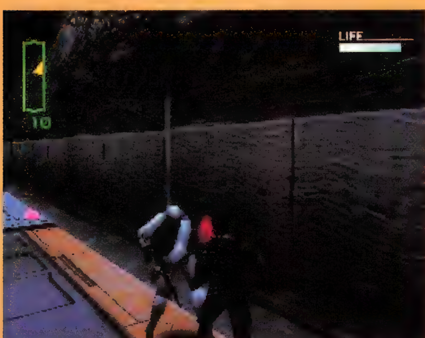
核爆発を防げるか!?

CHASE THE EXPRESS
チェイス・ザ・エクスプレス™



映画の主役気分を満喫！『チェイス』のシステムを徹底解析!!

このゲームは、軍用列車「ブルーハーベスト号」の車内を探索して、立ちはだかる敵と謎を乗り越えていく３Ｄ・ＡＶＧだ。敵との戦闘では、多彩な武器とアクションを駆使したバトルが展開される。また、トラップに遭遇した際には、システムから操作方法までガラリと変わって、ミニゲームのようにクリアしていくことになるぞ。ハリウッド映画にみられるようなシーンも続出するので、自分が主役になったような気分を味わえるだろう。３Ｄ・ＡＶＧファンのみならず、映画好きは要チェックだ。



◀走行する列車の内外で行われる戦い。キミは果たしてテロリストの野望を防ぐことができるか!?

ゲームは基本的に、テロリストに占拠された列車内を探索することで進んでいく。プレイヤーがとれる行動は、通常の歩行やダッシュに加え、バックダッシュやローリング、しゃがみなど（詳しくは「戦闘」のカコミで解説）非常に多彩。何か気になるポイントを発見したときは、アクションボタンを押すだけでその場所を調べることができるぞ。つまりアイテムの拾得、ハシゴや階段の昇り降りといった行動が、すべてボタン１発で行なえるのだ。また、このゲーム独特のシステムとして「サーチボタン」がある。これは、プレイヤーがカメラの視点を任意に変更できるというもの。普通では見えない足もと、扉や曲がり角の向こう側などの死角でも、カンタンに確認できるようになっているぞ。





▶◀列車内外をくまなく探索し、一刻も早く大使一家を救出せよ！ サーチボタンをうまく使えば危険を回避できるので、使いどころがポイントになる。敵が無防備になる瞬間を狙って攻撃を仕掛ける、なんてことも可能だぞ。

移動
列車内部を探索するためのアクション

ミニゲーム
テロリストのワナをミニゲームで乗り越えろ！

テロリストが仕掛けたワナや、列車をヘリが強襲してくる状況なども、ゲーム中には登場する。この場合、操作方法がそれまでとは変わって、ミニゲームのようにプレイできるようになる。今回は、その中でも特にスリル満点な「爆弾解除」を紹介するぞ。制限時間内に起爆装置のコードを切断し、爆弾を無力化する……というのが目的だが、もちろんコードは１本だけではない。間違ったコードを切れば即爆発!! という、映画のスターたちが冷や汗を流しまくった状況を、キミも楽しむ（？）ことができるぞ。

特別企画



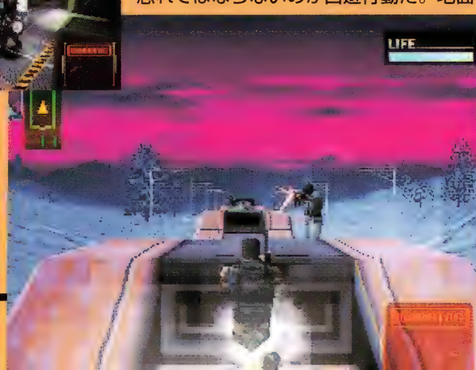
▶正しいコードは、どれだ……!? 手に汗握ること間違いなし!!

戦闘
持てる技術を総動員し、テロリストたちとの戦いに勝利しよう！

戦闘時に、ハンドガンなどの銃器を手にしていると、射程圏内の敵には照準が表示される。敵との距離や角度によって攻撃力に差が出る（照準の色で威力を判別できる）ので、ポジショニングが重要になるぞ。また、現在判明している武器はハンドガンだけだが、舞台が軍用列車だけに、ほかにも強力な武器が保管してある可能性が高い。次に、忘れてはならないのが回避行動だ。地面を左右に転がるローリングや、瞬間的に１歩下がるバックダッシュ、しゃがみなどが用意されている。特にしゃがみは、〝敵の銃撃が当たりにくくなる〟という特徴があるので、重宝することになるだろう。これらを使いこなさなければ、過酷な戦闘に勝利することはできないのだ。

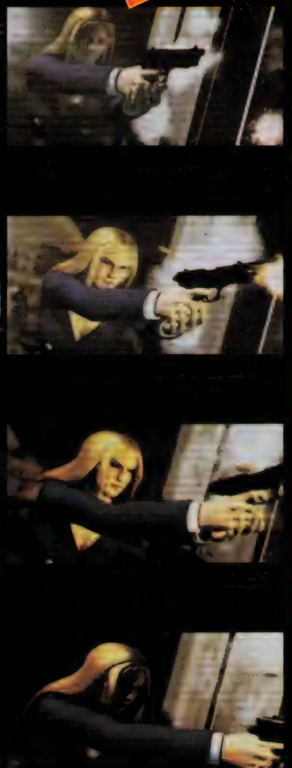


▲銃器で敵を攻撃するときは、ムダ弾を使わないためにも、できるだけ接近して攻撃しよう。



▶遮へい物がある場合は、敵の攻撃がおさまるまでしゃがんでいるのも有効。





発売直前!!

注目作の気になるポイントを再チェックしてみよう!

発売が目前に迫った、注目のAVG『CHASE THE EXPRESS』の魅力を徹底的におさらいしていくぞ!

ハリウッド映画を思わせる世界設定、緊迫感あふれるストーリー、斬新なシステム――。数々の魅力を満載した注目作の発売が、いよいよ目前に迫ってきた。今回は、ストーリーとシステムの両面からその魅力を再チェックしていくぞ。今のうちからしっかりと頭に入れて、発売に備えよう!

CHASE THE EXPRESS
(チェイス・ザ・エクスプレス)

1/27 AVG
▶¥5,800（CD 2枚組）　▶SCEI
▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

物語の序盤から中盤までを新情報もまじえて一気に紹介!

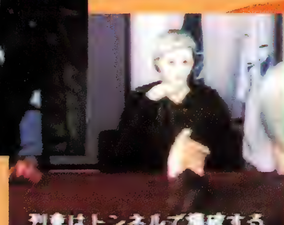
ロシアからフランスへと向かうNATOの軍用列車「ブルーハーベスト号」。ハイテクを駆使したこの列車を、「黙示録の騎士団」と名乗るテロリストが急襲。NATOの護衛兵も応戦を試みるが、主人公ジャックを残して全滅する。さらに、任期を終えて帰国途中だったロシア駐在フランス大使一家までもが拉致されてしまった。ジャックは列車内を探索して、大使一家を捜すことになる。途中で出会ったSPのクリスティナと協力し、まず大使を救出。続いて大使の妻と娘を救出し、事件は解決に向かうかと思われた。しかし、確保したはずの大使が再び行方不明になる。ひとまず大使の妻と娘を脱出させたジャックは、再度探索を開始。テロリストの報復行動・ミサイル発射をも回避するが、危機は去っていなかった。「ブルーハーベスト号」に並走してきた列車から、敵の増援が乗り移ってきたのである……。

交錯する各陣営の思惑…生き残るのは誰だ!?

大使の妻と娘を解放されたテロリストが、報復として宣言した切り札――ミサイル発射。一時は危機を回避するものの、この事実はNATO軍上層部内にも混乱を招く。「ブルーハーベスト号」の爆破まで取りざたされる、混乱した状況……最後に生き残るのは、いったい誰だ!?



▼「核」の存在がさらなる混乱を引き起こす。



▲一難去ってまた一難、新たにテロリストの増援が現れる。

主人公

生き残った最後の生存者 ジャック・モートン 過酷な運命に立ち向かえ

アメリカ空軍からNATOに派遣された、「ブルーハーベスト号」護衛兵の1人。持ち前の観察力や洞察力、俊敏な行動力と決断力を用いて、たった1人でテロリストたちに戦いを挑んでいく。武器の扱いにも長けている。

▼敢然とテロリストに立ち向かう。



味方

数少ない味方と協力し、危機を回避せよ!!



▶大使付きの女SP、クリスティナ。射撃の名手でもある彼女は、ジャックの心強い味方となるに違いない。



▼NATO軍のもう1人の生き残り、ビリー。彼もまたテロの犠牲者となってしまうのか!?

テロリストにたった1人で挑むことになるジャックだが、生存者は彼だけではなかった。大使付きのスゴ腕女SP・クリスティナと、大使の秘書・フィリップ。そしてNATO軍のレーダー兵・ビリーの3人である。彼らの運命も、主人公であるジャックの行動しだい。失敗を繰り返せば、さらに犠牲者が増える可能性も……!?



◀大使の秘書官フィリップ。頼りなさげではあるが、かつて兵役についていたことも。

敵

テロリスト集団「黙示録の騎士団」その目的は…?



▲「黙示録の騎士団」リーダー、ボリス。元KGBという経歴の持ち主だ。

「ブルーハーベスト号」を占拠し、大使一家を拉致したテロリスト集団「黙示録の騎士団」。そのメンバーには、傭兵や元KGBなど、手強い連中も参加しているのだ。核を所有していると宣言する彼らは、大使を人質に多額の身代金を要求。しかし、真の目的は別にある…?

恋愛とスポーツSLGを一度に楽しめる人気シリーズ、『ドキプリ』第3弾いよいよ登場。恋愛AVGと、野球チーム育成SLGの2本立てとなったこの最新作から、最新情報を独占公開していくぞ!!

ドキドキプリティリーグ Lovely Star

★発売日／3月予定
★価格／¥6,800
★メーカー／エクシング エンタテイメント
★対応周辺機器／MC(2ブロック)、AC(DS対応)

『ドキプリ』第3弾は、恋と野球のカップリング!?

『ドキプリ』シリーズ3作目となる『Lovely Star』は、これまでと同様の女子野球部育成SLGに加え、6人のヒロインとの恋愛を楽しめる恋愛AVGモードを搭載。AVGとSLG、異なる2本のジャンルがこれ1本で楽しめる2本立てという贅沢な仕様で登場だ。今回は、その両システムのおさらいに加え、ライバルキャラやヒロインのイベントなど、最新情報を公開するぞ!!

恋 6人のヒロインとのラブストーリーを楽しめる恋愛AVG

プレイヤーは横兵岬学園の生徒となり、女の子との恋愛ストーリーを楽しむモード。舞台となる高校に、女子野球部が設立されるまでの物語が描かれる。登場するヒロインは6人で、それぞれ独自のストーリーが用意されているぞ。





6人の女の子それぞれにストーリー

▲登場するヒロインは6人。6パターンもの恋愛を楽しめるのだ。

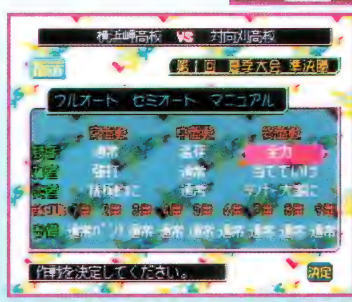
◀ゲームは純粋なAVGとして展開。女の子とのさまざまな恋愛を楽しもう。

野球 野球部監督となり、夏の甲子園を目指す育成SLG

これまでの『ドキプリ』シリーズと同様、プレイヤーは女子野球部の監督となり、チームの選手を育成していくモードだ。目指すのは当然、高校野球夏の大会での優勝。前作までと同様、多くのライバル高校も登場し、チームの前に立ちはだかってくるぞ!!



▲さまざまな訓練メニューを組んでいき、選手を育てる。



▲試合では、的確な指示を出してチームを勝利に導いていくのだ。目指せ、優勝!!

14人のサブキャラたちにも注目!!

育成SLGモードには助っ人キャラとして、14人のサブキャラが登場。その中から気に入った3人を選んでメンバーにできるのだ。中には、相手のエラーを誘えるなどの"特殊能力"を持ったキャラもいるぞ。さて、キミはどの子を選ぶ!?



◀サブキャラにもちゃんとイベントが用意されている。



イベントビジュアル初公開!!
メインキャラ6人を再チェック!!



綾瀬琴美

前向きな明るさと、人を気遣う優しさを持ちあわせた女の子。しかし、両親から過保護に育てられたため、世間知らずなところがある。





新野未来

真面目な弁護士志望の女の子。常に六法全書を持ち歩いている。中学時代、野球部のエースだった男の子に憧れ野球を始める。





富永一葉

勝ち気でわがままな反面、寂しがり屋な女の子。成績は優秀だが、いつも2位止まりであることにコンプレックスを抱いている。

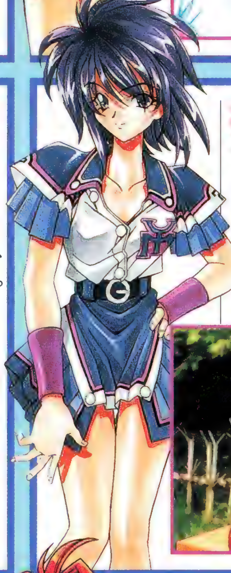




鷹峰愛華

おもしろければ何でもOKという行動理念で動く美女。元々サーカス一団の看板娘で、校内にファンクラブまである。





斉木梁

ギャンブルになると思えばどんなものでも飛びつく女の子。勝負に関しては負けず嫌いで、勝つためならばイカサマも平気でする。





紫央崎夏芽

元気なアウトドア指向の女の子。誰とでも分け隔てなく付き合うことができる。一度こうと決めたら、とことん突っ走るタイプ。



さらに3人のライバル初公開!!

RIVALS

SLGモードには、チームの前に立ちはだかるライバル高校が大量に登場し物語を盛りたてる。そんなライバルチームから、3人のキャラを公開!!



●活発な帰国子女

冴津理音

さっぱりした性格のスポーツ少女。幼い頃の記憶をなくしているが、それにめげずに前向きに過ごしている。帰国子女で、漢字には弱い。



●最強!?のピッチャー

野々原千晶

前作、前々作でのヒロイン、千晶が再登場!! 今回は、ライバル高校の一員として姿を見せてくれるぞ。シリーズのファンにとってはうれしい限り!?



●真面目でおしとやかな少女

楠芹香

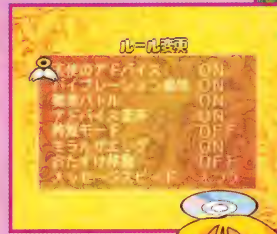
杉並商業女子野球部のキャプテン。誰に対しても礼儀正しい、真面目な少女。負けそうになればなるほど、力を発揮するタイプ。

あの『DX人生ゲーム』にシリーズ最高傑作が登場!!

進学や就職、結婚など、人生で起きるさまざまなイベントがマスを進めることによって体験できる、ボードゲームの王様『人生ゲーム』。そのPS版の最新作にして最高傑作がついに登場したぞ！　寒い冬は、この『DX人生ゲームIII』で熱く盛り上がろう！

ボードゲームの金字塔！





◀人生ゲームといえばコレ、お約束のルーレット！　ポリゴンでリアル(？)に再現されています。



◀ゲームのルールは自由に変更できるぞ。

▲直進か右折か？運命の分かれ目だ！

こんな所が最高傑作 I



ゲームモードがさらに充実!!

N64版で大好評だったペアモードが新たに加わり、さらに幅広い遊び方ができるようになったのだ。



▶友だち、恋人、親子など、みんなで遊べるぞ！

●わいわいモード

最大４人で遊べるおなじみのモード。ゴールした時点で資産を一番多く持っていた人が勝利者になる。



▲４人で遊べば、盛り上がることまちがいなし！　もちろんひとりでも遊べるぞ。

●ペアモード

プレイヤー同士が結婚できるモード。結婚が目標のモードだけに、カップルにオススメ。



▶ふたりの愛の絆が試されるモードかも？

●たっぐモード

ふたりでタッグを組んで、相手チームと戦うモード。ゴール時に合計資産が多いチームが勝ちとなるので、ふたりの協力が必要だ。

▼誰とタッグを組むかが勝負のカギだ。





●タカラ ●TBL ●発売中
●¥6800
●MC(2ブロック)
DS(AC非対応)、MT

『DX』独自のシステムもさらにパワーアップ



新システムの採用の他に、従来のシステムもさらにパワーアップされているぞ！　ここでは『DX』ならではの、２つの人気システムのパワーアップされたポイントを紹介しよう。

モンタージュ

作れる種類は何と、10,000,000,000,000,000（1京）通り以上！





◀▲きっと、自分ソックリの分身を作れるはずだ。

ミニゲーム

新規のゲームはもちろん、過去の人気作も厳選されて復活！





▲新ゲーム「奇妙体験アンビリーバボー」。

◀ミニゲームだけを遊ぶこともできるぞ。

こんな所が最高傑作 II



今世紀最高のイベント数!!



人生ゲームといえばイベントの楽しさ、多さが有名だけど、今回はその質・量ともにパワーアップ！　特にイベント数は、前作比1,5倍の驚異の3000種以上だ!!

◀用意されたイベントにはナンセンスなものもいっぱい。何の意味があるの？

その数3000種以上!

●就職イベント



◀働いたり、転職することが可能。こんな職業もアリ。

●職業バトル



◀他のプレイヤーと職業レベル数の大きさなどで勝負！

●デートイベント



◀デートで愛情度を上げて、結婚までまっしぐら！

●ものみんたイベント



◀突然、どこかで見たようなイベントが始まることも……。

さらにおトクな情報!

この『DX人生ゲームIII』では、初回特典やキャンペーングッズが用意されているぞ。詳しくは、お店に貼っている告知ポスターにて！



◀▼初回特典として、お祓いずみの「招福宝袋」がもらえる！

招福たからまねきお守り



▲大当たり大吉が出れば、対象店舗にてもらうことができるぞ。

こんな所が最高傑作 III



さらに楽しく便利に！数々のニューフィーチャー!!



この『III』では、より楽しく、遊びやすくというワケで、数々の新要素が追加されているぞ。その中から代表的なものを３つ紹介しよう！

◀選択したマップ数別の、予想プレイ時間まで表示してくれるのだ。細かい配慮がうれしいね。

●時短モード

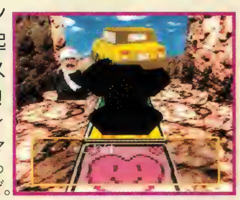
遊ぶ時間が少ししかない人にオススメなのが、このモード。ルーレットの出目などが倍になり、スムーズにゲームが進行するぞ。



▶プレイ中はいつでも、時短モードに変更可能。

●3Dイベント

ウインドウの中だけでなく、３Ｄマップ上でもイベントが起こるようになったぞ！　このイベントは突然起こるのでスリル満点!!



▶起こるイベントはマップによって変わるぞ。

●マップエディット

秘境や天国など８種類のマップを自由に組み合わせて遊べるようになったぞ。しかも、マスの配置も毎回変化するのだ！

1000万通り以上の組合わせ!

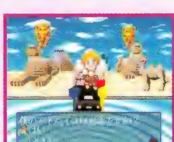


◀組合せが豊富だから、何回でも楽しく遊ぶことができるぞ。

初心者も安心❤ 天使のアドバイス



『人生ゲーム』初心者の人のために、アドバイス機能を装備。「天使くん」が音声付きでアドバイスしてくれるぞ。





◀▼細かいところまでしっかり教えてくれるのだ。ON／OFF機能もアリ。



電撃 NEWS STATION

1月14日

いよいよ2000年に突入！　今年はどんな1年になるのかな？

GOODS 新製品

今年のスタートも『ときめき2』から♥

コナミ『ときめきメモリアル2』関連商品情報





▲▶コナミコレクションカード最新作。全100種類で、カードはすべてクリアタイプ仕様。超豪華なスペシャルカードは必見だぞ!!

人気沸騰の『ときめき2』関連グッズが続々と登場!!　キミはどれを買う!?

大人気のコナミの恋愛SLG『ときめきメモリアル2』。陽ノ下光をはじめとする、魅力的なヒロインをあしらった関連グッズが、続々と発売されているぞ。好評のコレクションカードに加えて、定番のマグカップやテレカなど、その種類はじつに多彩。新年らしいお守りやおみくじ、絵馬なども用意されているのだ。必ずお気に入りのグッズが見つかるはずなので、さっそくお店で探してみよう!!

最新キャラクター商品リスト

コナミコレクションカード	¥400	発売中
幸福のお守り	¥800	1月22日
絵馬	¥1,200	1月22日
おみくじキーホルダー	¥600	1月22日
2000年ミレニアムテレカ	¥1,500(※)	1月22日
きらきらマグ	¥1,200	1月22日
CD-ROMケース	¥800	1月22日

価格はすべて税別。※のテレカのみ非課税。コレクションカードは1パック8枚入りで¥400。発売元はコナミです。



◀これがあれば無病息災、恋愛成就間違いなし!?　光が幸運をもたらすのだ。



◀寒い季節の必需品。きらきら光る特別仕様で、いつでも元気いっぱいに。

限定アイテムも続々登場！

コナミキャラクターグッズショップ

「こなみるく」に注目！

紹介したグッズを買うのにおすすめなのが、コナミのキャラクターグッズ専門店「こなみるく」。『ときめき2』以外にも、『ビーマニ』関連商品など、コナミキャラなら何でもお任せ!!　「こなみるく」でしか買えない限定商品も存在するので、見逃せないぞ!!



▲イベント会場でもおなじみのショップだ。

Shop Data

住所:東京都新宿区歌舞伎町1-16-6 チルコポルト新宿店3F
TEL:03-3586-1573 （コナミホットライン）
営業時間:11:00〜22:00（年中無休）

CAMPAIGN キャンペーン

目玉はPS&PS2ソフト1年分だ!!

ナムコ 2000 プレゼントキャンペーン　−2月15日まで−

一大キャンペーン開始!!





▲期間中はナムコのPSソフト（ザ・ベストも含まれる）に、このようなシールが貼ってあるのだ。

パックマンのシールを集めて豪華賞品をゲットしよう!

ナムコでは『パックマン』20周年、並びに西暦2000年の到来を記念して、「ナムコ2000プレゼントキャンペーン」を実施中。2月15日までの期間中に、ナムコのPSソフトに付いているシールをハガキに貼って応募すると、右の賞品が抽選で合計1980名様に当たるぞ。さらにダブルチャンスとして、2000年に発売されるナムコの全PS&PS2のソフト（ザ・ベストは除く）を20名様にプレゼント!!　希望者はハガキに必要事項を明記して、シールを忘れずに貼って応募しよう。詳しくはお店にある応募カタログをチェックだ!!

問い合わせ（ナムコ2000キャンペーン事務局）
03-5685-3302　月〜金 10:00〜17:00

気になる豪華賞品は？

賞品はAコース（MDウォークマン20名、NTTドコモポケットボードピュア50名、PS2ソフト『鉄拳TAG』40名、『リッジレーサーV』40名）と、Bコース（ワイヤレスウォークマン10名、CDウォークマン20名、プクプクエステ200名、『レスキューショット』テレカ800名、永瀬麗子テレカ800名）の2コース。どの賞品も、ナムコのオリジナルロゴが入った特別品なので、ガンガン応募して（1人何通でも可）ゲットしよう!!

ナムコロゴがいいね！



▲ナムコ特製ロゴ入り。ここでしか手に入らないアイテムだ。

今号のプレゼント

『ときめき2』初イベントにご招待!!

本誌Vol.129でも紹介した、『ときめき2』のプレミアムイベント。東京：3月28日、大阪：3月26日、名古屋：3月25日に開催されるこのイベントに、抽選で20名様の読者を特別にご招待。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号・希望する会場（東京／大阪／名古屋）を明記して、〒101-8305　㈱メディアワークス・DPS「『ときめき2』イベント」係まで応募しよう。しめ切りは1月27日（消印有効）。　（★）

★：このプレゼントの当選者の発表は、商品の発送をもってかえさせて頂きます。

CAMPAIGN キャンペーン

チラシを集めてテレカをゲット！

『HOSHIGAMI』テレカプレゼント



◀この世に数十枚しか存在しないという、超レアな逸品だぞ!!

このチャンスを逃すな!!

マックスファイブから2000年春に発売される期待のS・RPG『HOSHIGAMI（ほしがみ）』。このゲームに登場する11人のキャラクターをデザインした特製のチラシ11種が、今月からPS取り扱い店で、１店舗につき１種類ずつ配布される。このチラシに付いている応募券を３種類１口（同じキャラクターの応募券は無効）で応募すると、貴重なオリジナルテレカが抽選で20名様に当たるぞ。しめ切りは３月31日（消印有効）。まずはお店でチラシを３種類以上ゲットして、詳しい応募内容を確認してみよう。

EVENT イベント

ブロッコリーの2大イベントをチェック！

デジキャラフェスティバルⅢ/バレンタインコンサート



今年も"でじこ"たちで決まり!!

ブロッコリーが主催する２大イベント「デジキャラフェスティバルⅢ」と「デ・ジ・キャラット バレンタインコンサート」が、立て続けに開催されるぞ。詳しくは、キャラクターグッズの専門店「ゲーマーズ」でチェックしよう!!

デジキャラフェスティバルⅢ　―1月30日―

ゲーマーズをはじめ、コナミやキッドなどが出展するキャラクターグッズのイベント。１月30日（10:00～16:00）に、池袋サンシャイン・文化会館Ｄホールで開催。入場料は￥700（税込）。ゲーマーズにて入場券のプレゼントも実施中。

デ・ジ・キャラット バレンタインコンサート　―2月11日―

デ・ジ・キャラット役の真田アサミさんや、うさだヒカル役の氷上恭子さんたちの、歌やトークが楽しめるイベント。２月11日（会場13:30、開演14:00）に、六本木のヴェルファーレで開催される。チケットは前売りのみで限定1,500枚。ゲーマーズ各店で￥2,000（税込）で販売中だ。

イベントに関する情報は、ブロッコリーのHP[http://www.broccoli.co.jp/event/index.html]でもチェックできるので、さっそくアクセスしてみよう!!

GOODS 新製品

話題のアニメが早くもビデオ・DVD化！

DVD・VHS「ワイルドアームズTV Vol.1」



必見の冒険劇!!

話題のアニメを一気に観てしまおう!!

人気アニメ「ワイルドアームズＴＶ」が早くもVHS＆DVD化!!　この作品は、人気RPG『ワイルドアームズ』シリーズ（SCEI）を原作にした、マカロニウエスタン風の痛快冒険アニメ。PS版ともリンクした、オリジナルの物語を楽しもう!!　第１・２話十特典映像を収録したVol.１が１月21日に発売で、以下続々とリリース予定。毎巻、初回特典も付いてくるぞ。

ワイルドアームズTV Vol.1
- 1月21日
- 各￥5,000（税別）
- SPE・ビジュアルワークス

サントラも発売！

アニメ版の楽曲を網羅したサウンドトラック（２枚組／￥4,078・税別／SPE・ビジュアルワークス）も、１月21日に発売予定。このCDとアニメのVol.１＆２の初回版をすべて購入すると、特製グッズがもれなくもらえるぞ。

EVENT イベント

今回も3大メーカーが一堂に！

第11回次世代ワールドホビーフェア

夏冬恒例のホビーの祭典!!

ゲームやおもちゃの販売・展示を行う日本最大のホビーイベント「第11回次世代ワールドホビーフェア」が、東京・大阪・福岡で開催されるぞ（名古屋大会はすでに終了）。「チョロQ」や「ゾイド」、各種カードゲームなどの最新のおもちゃに加えて、PSをはじめとするゲームソフトも展示されるこのイベント。任天堂・セガ・SCEIの３大ハードメーカーも出展するので、ゲームファンも要チェック!!　会場ではグッズの限定＆先行販売も行われるので、ぜひ参加してみよう!!



▲前回（第10回）のSCEIブースの様子。会場は親子連れを中心に、２日間で13万人以上の来場者を記録。

イベント案内

１月16日	福岡大会	福岡ドーム（福岡市中央区地行浜2-2-2）
１月22・23日	東京大会	幕張メッセ９～11ホール（千葉市美浜区中瀬2-5）
１月30日	大阪大会	大阪ドーム（大阪市西区千代崎3-中2-1）

（各会場ともに開催時間は9:00～16:00を予定。入場無料）

TOPIC トピック

年末の2大イベント結果報告！

ダービースタリオン99 ブリーダーズカップ／20世紀アニメ紅白歌合戦

大いに盛り上がった2つのイベントを徹底リポート!!

ダービースタリオン99 ブリーダーズカップ

競走馬育成SLG『ダービースタリオン99』（アスキー）。このソフトの名馬日本一を決める大会が、12月26日に開催された。参加は３万頭もの応募から勝ち上がった強豪馬102頭。マイルやスプリントといった、全６つのグレードで勝者が誕生したぞ。なお、全グレードを対象とした「グランプリ」で勝利したのは、宮島崇史氏が育てた「ノーローン」だった。



▲会場には薗部氏（写真）や、CMでおなじみの優香さんも登場した。

20世紀アニメ紅白歌合戦

アニメ声優・歌手を一堂に集めた「20世紀アニメ紅白歌合戦」が、12月27日に日本武道館で開催されたぞ。堀江美都子や水木一郎といった懐かしのアニメ歌手に加えて、飯塚雅弓・岩男潤子・緒方恵美・松本梨香・野田順子ほか人気声優がライブで熱唱!!　古谷徹や高橋洋子などの豪華ゲストも登場して、会場は興奮の渦に包まれたのだ（本文中敬称略）。



▲超豪華な出演メンバーの熱唱に、来場したファンも大熱狂!!

はみ出し電撃情報ステーション

●KCEスクールで特別説明会開催!!……コナミが運営するゲームクリエイター養成スクール「KCEスクール」が、来年度の入学希望者に向けた特別説明会を、１月22日（14:00～）に東京と大阪で同時に開催する。当日はゲストとして『ときめき２』のメタルユーキ氏（東京校）や、『パワプロ』の制作者（大阪校）が登場。現場の生の声が聞けるぞ。参加は無料なので、興味がある人はフリーダイヤル0120-816-573（KCEスクール入試事務局）まで問い合わせてみよう。

●関西初の大型ゲームイベント開催!!……ゲームの展示やグッズの販売などを行う一大イベント「おおさかゲームまつり」が、４月29日～５月４日（10:30～16:00）までの６日間、インテックス大阪（６号館Ａ・Ｂ）で開催されるぞ。当日は各メーカーの展示に加えて、出店なども登場する予定。お祭り気分で最新のゲームソフトを体感することができるのだ。入場は無料。詳しい内容は、インターネット上[http://www.game-matsuri.co.jp]でも公開中なので、アクセスしてみよう。

KONAMI PRESENTS＋電撃ゲーム誌独占企画

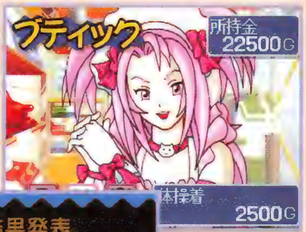
麻雀 HYPERVALUE2800 & 花札 HYPERVALUE2800 で海外

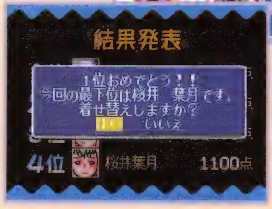
ゲームで稼いだお金で本当の海外旅行に行ける!! な〜んて夢のような企画が、コナミ主催で開催されることになった。参加するには何をプレイすればいいのか、どうやって申し込むのか、詳しくは記事を読むべし！

HYPER VALUE 2800
麻雀
●発売中 ●コナミ ●TBL
●¥2,800
●MC(1ブロック)、PS(4ブロック)

麻雀に勝てば、あの子がこんな姿に!?

麻雀に勝って女の子を脱がしていく、「脱衣麻雀」に飽きた人（？）にぜひオススメ！ 勝負に負けた相手に好みの格好をさせてしまう、ユニークな麻雀ゲームが登場だ。用意された服は、メイド服や魔法少女スタイルなど多数。「着せ替え」は男の子キャラにもできるので、女の子でも楽しめるぞ(笑)。ゲームの核となる麻雀は本格派の4人打ちで、いかさまはいっさいなし。純粋に麻雀を楽しみたい人にもオススメなのだ。



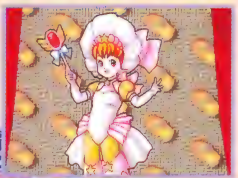


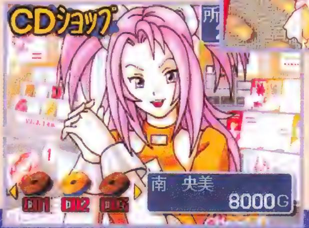
▲着せ替えるための服は、麻雀で稼いだお金で買わなければならない。

◀最下位になった人を着せ替えられる。

オマケの要素をチェック!!

本格派4人打ち麻雀と「着せ替え」以外にも、このゲームにはお楽しみ要素が盛りだくさん。麻雀で貯めたお金でCDを買えば、出演している声優さんのフリートークが聞けるのだ。ほかにも、一度着せ替えさせたキャラの姿を自由に見たりもできるぞ。





▲着せ替えたイラストを集める、という楽しみ方もできる。

◀買ったCDは「自分の家」で聴くことが可能だ。

HYPER VALUE 2800
花札
●発売中 ●コナミ ●TBL
●¥2,800
●MC(1ブロック)、PS(4ブロック)

花札トラック野郎の生き様を見よ!!

デコトラで全国を回りながら、勝負師たちと戦っていく花札ゲーム。花札で稼いだお金でパーツを購入すれば、自分のデコトラをバージョンアップできるぞ。花札の勝負方法は「こいこい」、「花合わせ」と、オリジナルの計3種類から選択可能。「雨四光あり・なし」など、ルールの変更もできるので、自分の得意な勝負方法、ルールで勝ち抜き、愛車を育てよう。ちなみに、ドレスアップさせたデコトラは、自由に見ることができるぞ。





▲花札でお金を稼ぎ、全国を回ってパーツを集めていこう。

◀レートは、勝負が始まる前に自分で選択できるぞ。

パーツを購入して自分のデコトラをドレスアップ!!



▼愛車の姿はアルバムで確認可能。



▼バンパーなども、自分好みのものに変更だ。



▲車体のペイントも、パーツ交換で変えられるぞ。

貯めたお金はポケットステーションを使って自由に移動できる



これが「仮想電子マネーシステム」だ!!

それぞれのゲームで稼いだお金を一度ポケステに預けて、もう一方のゲームで使えるようにする。これが「仮想電子マネーシステム」だ。このシステムを使えば、ポケステ同士でお金をやり取りすることもできるぞ。ヤリ方は簡単！ 右でその手順を紹介するので参照しよう。

送・受信の手順➡

❶メニューを選択

まずはシステムが入ったポケステを2つ用意。通信モードに設定する。



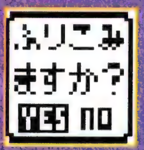
❷振り込み・受け取りを選択

次にどちらのポケステが、データを「送信」するか「受信」するかを選択する。



❸データを送・受信

あとは、ポケステ同士を近づけて、通信機能で送・受信を開始するだけ。簡単だぞ!!



 イラスト：しおやてるこ 写真提供：世界文化フォト

ソフトをプレイ→お金を貯める→応募する→優勝すれば何と海外に!!

旅行を狙え!!



▶写真は香港の繁華街。総合優勝者は、香港・マカオか韓国の旅がタダで行けるのだ!! これはチャンス！

HYPER VALUE 2800
ポイントバトルキャンペーン

左で紹介したソフトで海外旅行へGO!

『HYPER VALUE 2800』シリーズをプレイしてお金を稼ぎ、その金額を争って豪華賞品をもらっちゃおう、というのがこのキャンペーンの趣旨だ。応募はこのシリーズの『麻雀』か『花札』いずれか（あるいは両方）のソフトが必要になるぞ。各賞の賞品は右で紹介している通り。いずれも豪華賞品ばかりなので、ぜひプレイして（稼ぎまくって）、海外・国内旅行をゲットしてほしい！



↑応募はどちらのソフトでも、両方でもOKだ！↓



総合トップには 海外旅行 をプレゼント!

総合トップ賞を獲得すれば、海外旅行にご招待！ それ以外にも豪華な旅行がもらえるチャンスなので、ふるって応募しよう！

総合トップ賞
①香港・マカオの旅(1名)
or
②韓国ウオーカーヒルの旅(ペア)

●2つのコースから選択。なお、総合トップ賞は両ソフトで応募する必要があります。

	麻雀	花札
各ゲームトップ賞	ペアにてヘリ・ナイトクルージング（東京・横浜・関西のいずれか）	ペアにて北海道スキーツアー（伊丹or羽田空港発）
各ゲーム準優勝	ナイトクルージング(船上ディナー券付き)をペア（東京・横浜・神戸・大阪のいずれか）	ディズニーランドフリーパス＆ディナー券をペア

〈注意〉総合トップ賞を受賞した方で、かつ各ゲームトップ賞の条件も同時に満たしている場合は、総合トップ賞のみの受賞となります。あらかじめご了承ください。

よくわかる応募の手順

ここでは応募の方法を説明しよう。よく読まないと、たとえ高得点でも無効ということになりかねない。とくにメモリーカードと送り先に注意しよう！

①ソフトはどちらでもOK!



挑戦するタイトルはどちらでもOK。1本から応募できるぞ。ただし、海外を狙う人は両方のソフトで応募しないとダメ！

②とにかくプレイして…



お金を稼ぐためにひたすらプレイ。お楽しみ要素のコスプレの服やCD、車のパーツを買っている余裕はない（？）ほどにプレイ！

③お金はメモリカードに入れて…

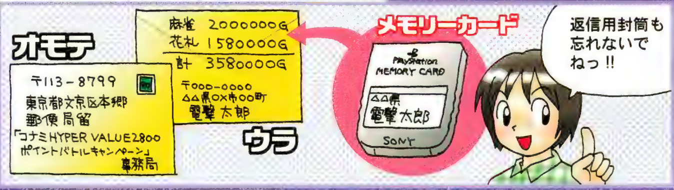
応募はメモリーカードで。データをメモリーカードにセーブして、下記のあて先まで送るのだ。ポケステでは送るべからず！



準備ができたら郵送！

応募要項!

応募には、①データをセーブしたメモリーカードと、②自分の住所・氏名を記入し、80円切手を貼った返送用の封筒が必要。さらに、郵送する封筒の裏には、住所・氏名（未成年者の場合は保護者の名前も記入）・年齢・電話番号とプレイしたゲーム名、得点（金額）を記入する必要があるぞ。また、メモリーカードには、自分の名前と県名も記入しておこう。メモリーカードは内容を確認後、返送される。応募先と記載内容は、下のイラストで再度確認だ！



お問い合わせ先
03-3945-9898
コナミHYPER VALUE 2800
ポイントバトルキャンペーン
事務局（受付／月～金 10:00～18:00）

応募のしめ切り
3月10日 消印有効

●受賞者の発表は、本誌vol.141（4月14日発売）号で。また、各ゲームの3～5位に「電撃賞」をプレゼントすることが決定したぞ!!

SCEI公認のグッズ情報ページ

電撃 MONO STATION（ステーション）

Vol.10 今回は『アークザラッドⅢ』

アークザラッドⅢ

美しいムービーと、洗練されたストーリーが魅力の大作RPG第3弾。前作で崩壊した世界を舞台に、新たな主人公アレクの冒険を描く。歴代キャラの活躍も魅力の1つ。



▲より戦略性が増したSLG形式の戦闘シーン。多彩な特殊能力を使いこなせ!!



▼ムービーの美しさはPS最高峰。大迫力の映像は必見だ！

アレクャルッツとともに見た――あの伝説が甦る――!!!

アークザラッド オフィシャルカードコレクション『アークザラッドⅢ』編





好評の『アーク』トレカに、待望のシリーズ最新作『Ⅲ』が登場!! 「アークザラッド オフィシャル カードコレクション ～『アークザラッドⅢ』編～」は、『アークⅢ』の魅力を90種類のカードに収めた、ファン待望のコレクターズアイテムだ。SCEIより1パック¥300（10枚入り・税別）で発売中だぞ。今回はこのカードの内容を、細かく解説していこう。

■初公開のイラストも多数収録！

このカードには、描き下ろしイラストや初公開の情報が満載！　また、特殊加工された「スペシャルカード」は前作の2倍、18枚に増加されているぞ。スペシャルカードは、4パックに1枚の割合で入っているので、バンバン集めていこう！　さらに「モンスターカード」を使った新要素も……！　詳しくは下の囲みをチェック!!

カードは全90種類 今作では新たにカードゲームも楽しめる！

今作のカードの総数は全部で90種類。キャラクターカードなど、定番のものに加えて、『Ⅲ』ならではの新カードも登場。超美麗CGを収録した「ハイライトカード」や、ギルドの仕事を紹介した「ギルドワークスカード」に注目だぞ!!

モンスターカードを使えば モンスターウォークがプレイ可能！



▲モンスターカードを集めて、2人対戦バトル！

一定数の「モンスターカード」を集めれば、PS版『アークⅢ』で遊べるミニゲームの「モンスターウォーク」を、カードゲームとしてプレイできる。ルールブックが封入されているので、初心者でも手軽に楽しめるぞ。なお、PS版『アークⅢ』の予約特典「飛炎」カードもゲーム中で使用可能。持っている人はぜひ使ってみよう！



▶PS版でも大好評のミニゲームを、カードで忠実に再現しているぞ！

DPS恒例 "プロモカード"大プレゼント



これがプロモーションカードだ！

▲歴代キャラが大集合した、限定1000枚の特製カード。入手が困難な逸品だぞ!!

『アーク』トレカ恒例となった、超レア物のプロモーションカードを、一気に200名様にプレゼント!! 欲しい人は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記。さらに①『アーク』のトレカを持っているか（Yes/No）、②『アーク』のグッズで出して欲しいもの、を記入して、〒101-8305 ㈱メディアワークス・DPS「モノステ132プレゼント」係まで応募しよう。しめ切りは1月27日（消印有効）。ご応募お待ちしてます!!　※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

Item Data

このページで紹介している商品は、全国の玩具店やカード専門店などで好評発売中。また『Ⅰ』、『Ⅱ』（上・下）のカードも発売中なので、同時にチェック!!

SCEI INFORMATION

商品に関するお問い合わせはこちらの番号まで

03-3475-7444

受付時間：10:00～17:30（土日・祝日休業）

ファンクラブも注目！

●「アークザラッド オフィシャル ファンクラブ」は現在会員を募集中。グッズの優先購入権などの特典も多いので、ファンは要チェック!!　入会費は無料で、年会費は¥3,000（税込）。希望者はハガキに氏名・年齢・性別・郵便番号・住所・電話番号を明記して、〒164-0011 東京都中野区中央1-38-1住友中野坂上ビル アーク・エンタテインメント内 FC係まで応募しよう。折り返し資料が送付されるぞ。お問い合わせはFC事務局（TEL：03-3227-7043、受付時間：平日11:00～18:00）まで。

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 12月6日～12月19日

待望のRCG『グランツーリスモ2』(SCEI)は、2位以下をぶっちぎりで引き離して、売り上げ1位の座に輝いたぞ!!

売り上げ TOP20

グランツーリスモ2

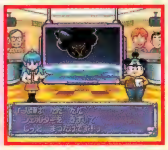

国民的RCGの第2弾。今回は500車種、600グレードの車が登場しているぞ！
■SCEI
■99年12月11日■RCG
■¥6,800■1,075,302
初登場

遊戯王 真デュエルモンスターズ 封印されし記憶

大人気コミック「遊★戯★王」に登場するものと同じカードゲームが楽しめる。
■コナミ
■99年12月9日■TBL
■¥5,800■322,477
初登場

パラサイト・イヴ2

人気RPGの続編がA・AVGになって登場。前作の3年後のL.A.が舞台になっている。
■スクウェア
■99年12月16日■A・AVG
■¥6,800■156,003
初登場

桃太郎電鉄V

今回はさまざまなルールで遊べる「バラエティゲーム」が追加されている。
■ハドソン
■99年12月16日■ETC
■¥5,800■144,379
初登場

レジェンド オブ ドラグーン

連続攻撃「アディショナル」を使用する、個性的な戦闘システムが好評のRPG。
■SCEI
■99年12月2日■RPG
■¥6,800■110,542
前回 3

順位	タイトル／データ	前回
6	クラッシュ・バンディクー レーシング ■SCEI／99年12月16日／RCG／105,139	初登場
7	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX ■コナミ／99年8月26日／ETC／87,252	前回 8
8	筋肉番付vol.1 ～俺が最強の男だ!～ ■コナミ／99年12月16日／SPG／74,347	初登場
9	クロノ・クロス ■スクウェア／99年11月18日／RPG／64,740	前回 2
10	爆走デコトラ伝説2 ～男人生夢一路～ ■スパイク／99年12月16日／RCG／64,158	初登場
11	パチスロ アルゼ王国2 ■アルゼ／99年11月25日／SLG／56,100	前回 4
12	電車でGO! プロフェッショナル仕様 ■タイトー／99年12月9日／SLG／54,974	初登場
13	ビブリボン ■SCEI／99年12月9日／ETC／50,293	初登場
14	蒼魔灯 ■テクモ／99年12月9日／ACT／44,864	初登場
15	牧場物語～ハーベストムーン～ ■パック・イン・ソフト／99年12月16日／SLG／42,950	初登場
16	ときめきメモリアル2 ■コナミ／99年11月25日／SLG／41,481	前回 1
17	DX人生ゲームⅢ ■タカラ／99年12月2日／TBL／40,122	初登場
18	どこでもいっしょ ポケットステーションもいっしょ ■SCEI／99年12月2日／ETC／35,748 ※限定版	前回 9
19	DDR 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1 ■コナミ／99年11月25日／ETC／28,494	前回 5
20	実況Jリーグ 1999パーフェクトストライカー ■コナミ／99年12月2日／SPG／26,105	前回 11

前評判 TOP20

順位	タイトル／データ	前回
1	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち ■エニックス／冬予定／RPG／73,257	前回 1
2	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～ ■バンダイ／2月予定／SLG／35,129	前回 6
3	スーパーロボット大戦α ■バンプレスト／2月24日／S・RPG／29,988	前回 3
4	テイルズ オブ エターニア ■ナムコ／2000年予定／RPG／25,704	前回 2
5	ポポロクロイス物語Ⅱ ■SCEI／1月27日／RPG／22,705	前回 5
6	こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～ ■SCEI／1月27日／ETC／21,180	前回 7
7	カードキャプターさくら クロウカードマジック ■アリカ／1月27日／PZG／19,884 ※限定版含む	前回 8
8	ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの ■カプコン／発売日未定／RPG／18,587	前回 14
9	幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure ■翔泳社／1月27日／AVG／16,426	前回 18
10	EVE ZERO ■ネットビレッジ／3月予定／AVG／12,968	再登場
11	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮) ■パイオニアLDC／春予定／AVG／10,374	前回 15
12	鉄拳 TAG TOURNAMENT(仮) ■ナムコ／3月4日／FTG／9,510	前回 11
13	RPGツクール4 ■アスキー／3月予定／ETC／8,645	再登場
14	絆という名のペンダント with TOYBOX ■NECインターチャネル／3月予定／AVG／8,213	初登場
15	ビートマニア APPEND 5thMIX～Time to get down～ ■コナミ／発売日未定／ETC／7,781	初登場
16	夏色剣術小町 ■NECインターチャネル／3月16日／SLG／6,916	前回 17
17	あいたくて…～your smiles in my heart～ ■コナミ／3月16日／SLG／6,484	前回 12
18	バイオハザードガンサバイバー ■カプコン／1月27日／STG／6,052	前回 4
19	スターオーシャン3(仮) ■エニックス／発売日未定／RPG／5,619	前回 9
20	infinity(インフィニティ) ■キッド／3月予定／AVG／5,187	初登場

読者人気 TOP20

順位	タイトル／データ	前回
1	ときめきメモリアル2 ■コナミ／99年11月25日／SLG／26,561	前回 1
2	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／99年2月11日／RPG／25,704	前回 2
3	To Heart ■アクアプラス／99年3月25日／AVG／19,451	前回 3
4	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ／98年12月17日／RPG／16,426	前回 5
5	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア／97年1月31日／RPG／14,697	前回 6
6	ゼノギアス ■スクウェア／98年2月11日／RPG／12,103	前回 7
7	クロノ・クロス ■スクウェア／99年11月18日／RPG／11,671	前回 16
8	バイオハザード 3 ラストエスケープ ■カプコン／99年9月22日／A・AVG／9,510	前回 9
9	ワイルドアームズ 2ndイグニッション ■SCEI／99年9月2日／RPG／9,077	前回 8
10	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／7,781	再登場
11	グローランサー ■アトラス／99年11月25日／RPG／7,348	初登場
12	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／6,916	前回 13
13	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ／95年10月13日／SLG／6,484	前回 4
14	アークザラッドⅢ ■SCEI／99年10月28日／RPG／6,052	前回 10
15	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／98年7月30日／RPG／5,619	前回 12
16	ワイルドアームズ ■SCEI／96年12月20日／RPG／5,187	前回 17
17	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ／98年12月23日／RPG／4,755	前回 19
18	久遠の絆 ■フォグ／98年12月3日／AVG／4,323	前回 20
19	グランツーリスモ2 ■SCEI／99年12月11日／RCG／3,890	初登場
20	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／3,458	前回 11

ランキングトピック

年末年始のソフトの動きを、各ショップの店長さんに聞いてみた。どのショップでも『グランツーリスモ2』がダントツ人気だったぞ。キミはお年玉でどんなゲームを買った？　【1月7日調べ】

ショップ①▶アミューズメントショップコング（千葉県）店長：葛西聡さん

この年末年始で特に人気が高かったのは『グランツーリスモ2』（ＳＣＥＩ）と『ヴァルキリープロファイル』（エニックス）です。ほかにも、『レジェンド オブ ドラグーン』（ＳＣＥＩ）や『パラサイト・イヴ2』（スクウェア）などが好評でしたよ。どのソフトも、中学生から30代前半くらいまでの若い男性が購入していくことが多いですね。今後は、『スーパーロボット大戦α』（バンプレスト）のほか、『ビートマニア APPEND 5thMIX～』（コナミ）や『こねこもいっしょ～』（ＳＣＥＩ）などの追加ディスクに期待しています。

ショップ②▶シーガル石巻店（宮城県）店長：大和滋さん

年末年始に１番人気があったのは、なんといっても『グランツーリスモ２』です。ちなみに、年末には『爆走デコトラ伝説２～男人生夢一路～』（スパイク）や『～アートカミオン～芸術伝』（ＴＹＯ）といったデコトラゲームの人気が高く、お正月には『レジェンド オブ ドラグーン』や『クラッシュ・バンディクー レーシング』（ＳＣＥＩ）などのソニーのゲームが好評でした。ほかには11月に発売された『クロノ・クロス』（スクウェア）が売れ続けています。今後発売のものでは『ドラゴンクエストⅦ』（エニックス）に関する問い合わせが多いです。

データ提供協力：ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、LIMB福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。タイトルの文字が緑色のものは、ＰＳ２タイトルです。


50ページの大攻略
シェンムー
一章 横須賀
1 ストーリーチャート
QTE、フリーバトルなどシステムも詳細解説
2 完全フィールドMAP
ドブ板通り、新横須賀港など、完全MAPを網羅
3 横須賀登場人物FILE
総勢227人の登場人物のプロフィール掲載
100%遊びつくせ!
史上最強の攻略
新年特別企画
2000年ドリームキャスト快進撃!!
オールスター書き初め!
●2000年のドリームキャストの戦略は!?
セガ・エンタープライゼス 執行役員事業部長 岡村秀樹氏インタビュー
●恒例!「あなたの書き初め見せてください!」
2000年のドリームキャストをテーマにキーマンが書く言葉は?
●2000年の抱負を語る!!
ドリームキャスト参入メーカー35社が新年のごあいさつ
新作
●バイオハザード コード:ベロニカ
●クレイジータクシー
注目作満載!
●聖霊機ライブレード
●ダンスダンスレボリューション 2nd MIX Dreamcast Edition
ほか
攻略
●Dの食卓2
●魔剣X
●悠久幻想曲3 Perpetual Blue
●電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
ほか
好評発売中
VOL.27
定価:550円(税込)
電撃 ドリームキャスト Dreamcast
©CRI 1999 Presented by AM2 of CRI ©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.©WARP 1999
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合せ▶03·3238·8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ⇨http://www.mediaworks.co.jp/

NEXT 次号予告 ISSUE

電撃PlayStation Vol.134は1月28日(金)発売!!

次号134号は、発売まで約1カ月となった「PS2」を大特集!! PS2ソフトの新着情報を大紹介! もちろん『ポポロⅡ』の攻略スタート、『クロノ・クロス』の最終攻略、『DQⅦ』の新着情報などRPG情報満載!!

COMING SOON!

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜/グランツーリスモ2/ヴァルキリープロファイル/ベイグラント ストーリー/パラサイト・イヴ2/スーパーロボット大戦α/ときめきメモリアル2 ほか



まんが/岩瀬さとみ

COVER



カードキャプターさくら
クロウカードマジック
©CLAMP・講談社・NEP21 ©ARIKA
イラスト/CLAMP
デザイン/グァバモリオカ
ロゴデザイン/デザインクレスト(朝倉哲也)

DPS今号のおすすめ

CHECK IT OUT!

電撃攻略王

爆走デコトラ伝説2 ~男人生夢一路~ 公式攻略ガイド

全国のトラッカーたちとの勝負に勝つための必勝テクニック、全パーツの完全リストなどゲームのすべてを公開! 菅原文太氏の爆走インタビュー&色紙プレゼントも付いてる!

好評発売中 定価:950円+税



©1999 Spike ©1999 Vaill

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStation Dは毎月発売!

電撃PlayStation D28

次号D28のお年玉は、『GT2』超攻略&大募集企画!! 大充実のCD-ROMは、『幻想のアルテミス』『BPM』(体験版)、『ポポロⅡ』『バイオハザード ガンサバイバー』『ストライダー飛竜1&2』(ムービー)ほか。

▶▶▶次号D28は 1月15日(土)発売!!

電撃PlayStation Vol.132

2000年1月28日発行 第6巻 第2号 通巻128号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒101-8305 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷
■写　植 スタジオ・サン
■DTP ローヤル企画
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

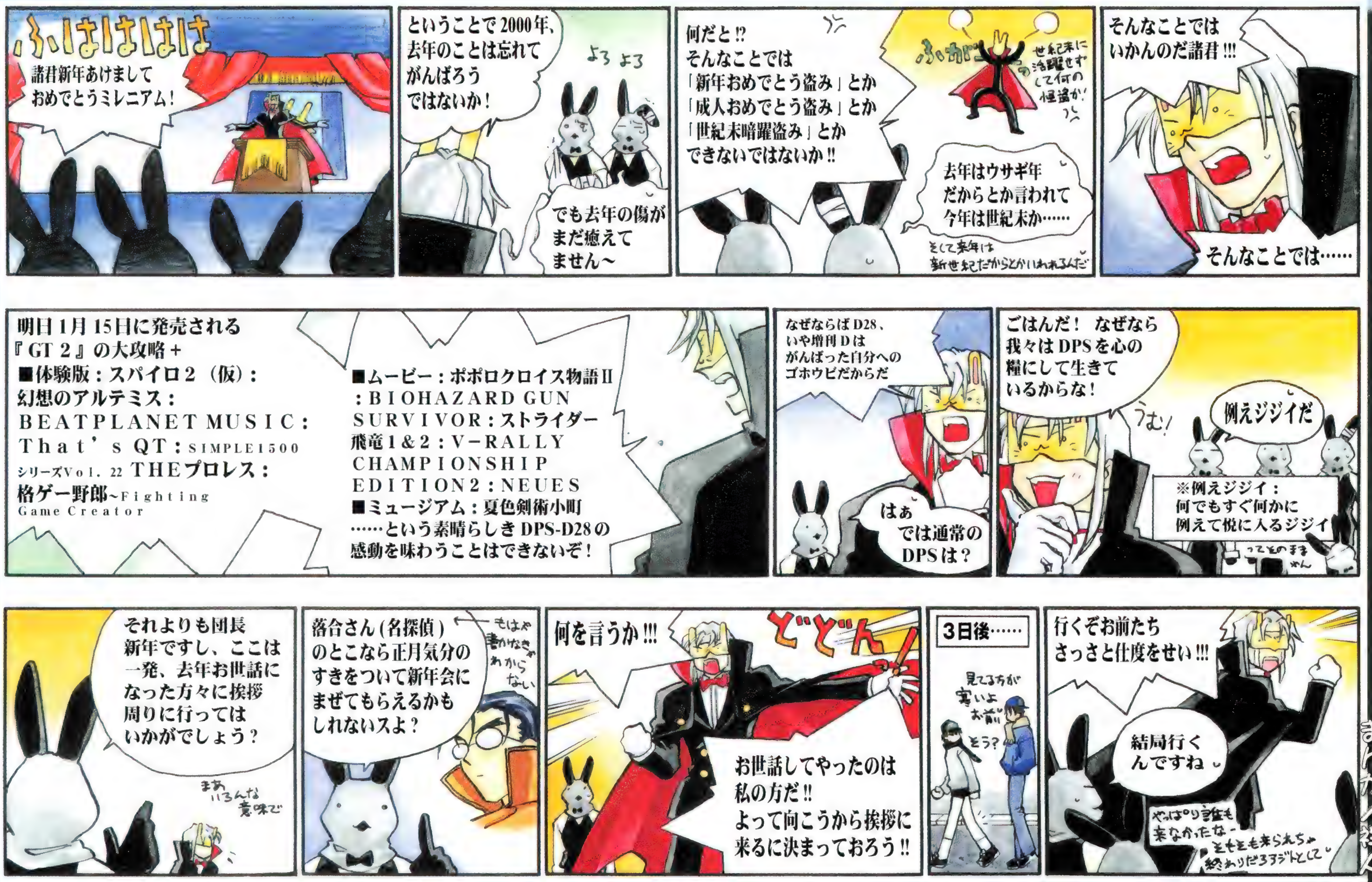
[編集長]渡部雅人
[副編集長]佐藤晴美、倉西誠一
[デスク]千木良慎二、羽岡義晴
[編集]秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、野村一真、高橋章輔、寺井涼、大野英士
[進行]中里卓司
[アシスタント]飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ、ケー・ディー・アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子
[写真]林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIYA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引 AD INDEX

広告のご用命は、
弊社、広告部へご連絡ください
電話 03-5281-5205



宇宙一計画バリバリに発動中です！

増刊DPS-D28（Vol.133）は定価980円1月15日発売！
さてさて2000年！　PS2で業界が盛り上がる今年！
DPSも当然、さらなる飛躍を考えています。
そのための作戦その10なワケです！　企んでますよぉ
すさまじく!!!!!　これでも食らえとばかりに
超豪華プレゼントとか、プレゼントとか、
プレゼントとか……あ、いや、まだ内緒なんです。
本当ですよ。か、考えて
ないわけじゃ……。

DPS宇宙一計画★作戦その10発動!!

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●1月発売予定のソフト

1	13日 峠MAX G	アトラス	¥5800	RCG	
2	13日 麻雀幼稚園たまご組R	アフェクト	¥1500	TBL	
3	13日 今夜も千両(ドル)箱!! 2000	イースリースタッフ	¥5800	SLG	
4	13日 Hyper Value 2800シリーズ 花札	コナミ	¥2800	TBL	216
5	13日 Hyper Value 2800シリーズ 麻雀	コナミ	¥2800	TBL	216
6	13日 Pocketじまん	SCEI	¥3800	ETC	198
7	13日 [illegible] THE BEST タカラモノ	タカラ	¥2800	ACT	
8	13日 [illegible] THE BEST タカラモノ	タカラ	¥2800	ACT	
9	13日 [illegible] THE BEST タカラモノ	タカラ	¥2800	TBL	
10	13日 DX億万長者ゲームII（THE BEST タカラモノ）	タカラ	¥2800	TBL	
11	13日 HEIWA Parlor! PRO ルパン三世Special	三井物産 日本テレネット	¥5200	SLG	
12	13日 Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	¥5800	SLG	95
13	13日 MYCOM BEST 最強東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥2800	TBL	
14	20日 マル安シリーズ① 海腹川背・旬～セカンドエディション	エクシング・エンタテイメント	¥3800	ACT	193
15	20日 マル安シリーズ② 皇龍三國演義	エクシング・エンタテイメント	¥2800	SLG	
16	20日 BEAT PLANET MUSIC	SCEI	¥5800	ETC	127
17	20日 レスキューショット ブービーぼー	ナムコ	¥5800	STG	99,127
18	20日 VAP THANKS 1800 マジカル頭脳パワー PARTY SELECTION	バップ	¥1800	ETC	
19	20日 PANDORA MAX SERIES Vol. 2 死者の呼ぶ館	パンドラボックス	¥1980	AVG	127
20	27日 カードキャプターさくら クロウカードマジック	アリカ	¥4800	PZG	34,127
21	27日 カードキャプターさくら クロウカードマジック 限定版	アリカ	¥7980	PZG	34,127
22	27日 SNKベストコレクション リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	¥2800	FTG	
23	27日 バイオハザード ガンサバイバー	カプコン	¥5800	STG	128,170
24	27日 That's QT(ザッツキューティ)	コーエー	¥4800	SLG	127,192
25	27日 NBA パワーダンカーズ5	コナミ	¥5800	SPG	128
26	27日 SuperLite 1500シリーズ インパクトレーシング	サクセス	¥1500	RCG	
27	27日 SuperLite 1500シリーズ おえかきパズルII	サクセス	¥1500	PZG	
28	27日 SuperLite 1500シリーズ クロスワード	サクセス	¥1500	PZG	
29	27日 SuperLite 1500シリーズ 数独II	サクセス	¥1500	PZG	
30	27日 SuperLite 1500シリーズ ナンクロII	サクセス	¥1500	PZG	
31	27日 Tony Hawk's PRO SKATER	サクセス	¥5800	SPG	
32	27日 必殺パチンコステーションnow3～妖怪演芸～	サンソフト	¥2800	SLG	
33	27日 幻想のアルテミス Actress School Mystery Adventure	翔泳社	¥6800	AVG	94,127
34	27日 V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION2	スパイク	¥5800	RCG	128,194
35	27日 こねこもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCEI	¥1800	ETC	127,196
36	27日 CHASE THE EXPRESS(チェイス ザ エクスプレス)	SCEI	¥5800	AVG	126,206
37	27日 ポポロクロイス物語II	SCEI	¥5800	RPG	110,126
38	27日 CHAOS BREAK －Episode from CHAOS HEAT－	タイトー	¥5800	A・AVG	46,127
39	27日 電車でGO! 名古屋鉄道編	タイトー	¥5800	SLG	128,176
40	27日 超謎王	バンダイビジュアル	¥5800	ETC	128,191
41	27日 FISH EYES II	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800	SPG	128
42	27日 着信メロディだもん volume. 2	ビング	¥1980	ETC	
43	27日 パチスロ帝王4～おいちょカバX・マジカルポップス・レキオー30～	メディアエンターテイメント	¥5800	SLG	

●2月発売予定のソフト

44	3日 COOL BOARDERS 4	ウエップシステム	¥5800予定	SPG	
45	3日 アワーグラデュエーション～麻雀でポン! 花札でコイ!～	キッド	¥4800	TBL	193
46	3日 G I JOCKEY 2000	コーエー	¥5800	ACT	
47	3日 OPTION チューニングカーバトル2（廉価版）	ジャレコ	¥2800	RCG	
48	3日 スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	¥5800	SPG	
49	3日 アディのおくりもの	SCEI	¥5800	PZG	188
50	3日 ワイプアウト3	SCEI	¥5800	RCG	187
51	3月 ジェットでGO!	タイトー	¥5800	SLG	189
52	3日 ブロックくずし2	タムソフト	¥1905	ACT	193
53	3日 HEIWA Parlor! PRO WESTERNスペシャル	日本テレネット	¥5200	SLG	193
54	3日 クレイジークライマー2000	日本物産	¥3980	ACT	
55	10日 ポップンミュージック3アペンドディスク	コナミ	¥2800	ETC	178
56	10日 必殺パチンコステーション2～アレジンってグレート!?～	サンソフト	¥1500	SLG	
57	10日 ベイグラント ストーリー	スクウェア	¥6800	AVG	166
58	10日 ワイルドロイド9	SCEI	¥5800	ACT	
59	17日 おやじの時間～ねえちゃん、釣り行くで!～	ヴィジット	¥2800	SPG	
60	17日 おやじの時間～ねえちゃん、花札で勝負や!～	ヴィジット	¥2800	TBL	
61	17日 おやじの時間～ねえちゃん、麻雀で勝負や!～	ヴィジット	¥2800	TBL	
62	17日 Monkey Magic(モンキーマジック)	サンソフト	¥4800	ACT	194
63	17日 ウキウキ釣り天国～魚神伝説を追え～	テイチク	¥5800予定	SLG	
64	17日 ジョッキーレーシングゲーム ギャロップレーサー 2000	テクモ	¥5800予定	RCG	184
65	17日 VAP THANKS 1800 王宮の秘宝 テンション	バップ	¥1800	RPG	
66	17日 VAP THANKS 1800 古典詰碁集 四神の巻	バップ	¥1800	TBL	
67	17日 アジト3	バンプレスト	¥6800予定	SLG	
68	17日 森田和郎の麻雀	悠紀エンタープライズ	¥3800	TBL	
69	24日 ゲイルガンナー	アスキー	¥5800	STG	
70	24日 眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800	RPG	
71	24日 THRASHER SK8(スラッシャーSK8)	ウエップシステム	¥4800予定	SPG	
72	24日 K－1王者になろう!	エクシング・エンタテイメント	¥5800	SLG	
73	24日 SNKベストコレクション ～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	¥2800	FTG	
74	24日 READY 2 RUMBLE BOXING	SNK	¥4800	SPG	
75	24日 ストライダー飛竜 1 & 2	カプコン	未定	ACT	172
76	24日 DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800	ACT	
77	24日 ギターフリークス APPEND 2nd MIX(仮)	コナミ	¥2800	ETC	
78	24日 華蘭虎龍学園～どきどき編～	J・ウイング	¥2800予定	TBL	
79	24日 ヴィジランテ8～セカンドバトル～	シスコンエンタテイメント	¥5800予定	ACT	191
80	24日 ルナ・ウイング 時を越えた聖戦	翔泳社	¥6800	S・RPG	
81	24日 GUNDRESS	スターフィッシュ	¥7800	SLG	
82	24日 FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定	PZG	
83	24日 SIMPLE1500シリーズ Vol.25 THE競馬	D3パブリッシャー	¥1500	RCG	
84	24日 SIMPLE1500シリーズ Vol.26 THEテニス	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	
85	24日 SIMPLE1500シリーズ Vol.27 THEスノーボード	D3パブリッシャー	¥1500	SPG	193
86	24日 スーパーロボット大戦α	バンプレスト	¥6980予定	S・RPG	
87	24日 着信メロディだもん volume. 3	ビング	¥1980	ETC	
88	24日 建設機械シミュレーター KENKIいっぱい!～免許を取ってビル建てよう!～	ファブコミュニケーションズ	¥5800	SLG	
89	24日 本格派DE1300円 アクションパズル プリズムランド	ヘクト	¥1300	PZG	
90	24日 本格派DE1300円 ワン・ツー スマッシュ たのしいテニス	ヘクト	¥1300	PZG	
91	24日 パチスロ帝王5～コングダム・スーパースターダスト2・フライングモモンガ～	メディアエンターテイメント	¥5800	SLG	
92	2月 格ゲー野郎～Fighting Game Creator	インクリメントP	¥5800	ETC	
93	2月 KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980	S・RPG	193
94	2月 NEUES（ノイエス）	エスコット	¥5980	SLG	
95	2月 OPTION チューニングカーバトル スペックR	エム・ティー・オー	¥5800予定	RCG	
96	2月 007 Tomorrow Never Dies	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	ACT	
97	2月 NBA Live 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	SPG	
98	2月 THE BISTRO～料理&ワインの職人たち～	シスコンエンタテイメント	¥5800予定	SLG	
99	2月 BRAVE SAGA2	タカラ	¥7800	S・RPG	
100	2月 戦略師団－トラ!トラ!トラ! 陸戦編－	ダズ	¥5800予定	SLG	
101	2月 20世紀ストライカー列伝	ダズ	¥5800予定	SPG	
102	2月 日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀 免許皆伝	ナグザット	¥5800	TBL	
103	2月 パーラー! プロ・ジュニアVol. 5	日本テレネット	¥2900	SLG	
104	2月 機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定	SLG	200
105	2月 プロ野球監督になろう!	バンダイ	¥6800	SLG	
106	2月 麻雀鳥頭紀行	メディアリンク	¥5800	TBL	

●冬発売予定のソフト

107	冬 ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	¥7800	RPG	10

●3月発売予定のソフト

108	2日 SuperLite 1500シリーズ ザ・[illegible]	サクセス	¥1500	SLG	
109	2日 SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500	PZG	
110	2日 SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500	PZG	
111	2日 SuperLite 1500シリーズ [illegible]	サクセス	¥1500	ACT	
112	4日 パーフェクトフィッシング 磯釣り	セタ	¥5800	SPG	
113	4日 パーフェクトフィッシング バス釣り	セタ	¥5800	SPG	194
114	9日 [illegible]	SNK	¥2800	FTG	
115	9日 DRIVER	スパイク	¥5800	ACT	
116	16日 夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800	SLG	180
117	16日 夏色剣術小町 初回限定版	NECインターチャネル	¥6800	SLG	180
118	16日 あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800	SLG	
119	23日 ザ・心理ゲーム6	ヴィジット	¥1500	ETC	
120	23日 聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	¥5800	S・RPG	
121	23日 ザ・キング・オブ・ファイターズ'99	SNK	¥5800	FTG	
122	23日 プロ麻雀「兵」3	カルチャーブレーン	¥4980	TBL	
123	23日 筋肉番付Vol. 2～新たなる限界への挑戦!～	コナミ	¥5800	SPG	190
124	30日 対戦恋愛シミュレーション トリフェルズ魔法学園	アスキー	¥5800予定	SLG	
125	30日 メタルスラッグX	SNK	¥5800	STG	
126	30日 免許をとろう	トワイライトエクスプレス	¥5800	SLG	
127	30日 EVE ZERO	ネットビレッジ	¥6800	AVG	
128	30日 EVE ZERO 限定版	ネットビレッジ	¥9800	AVG	
129	30日 PANDORA MAX SERIES Vol. 3 ラビッシュ ブレイズン	パンドラボックス	¥1980	RPG	193
130	30日 ワーネバ・アイランド	リバーヒルソフト	¥5800	SLG	
131	3月 RPGツクール4	アスキー	¥6800	ETC	194

ジャンルの表記
ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A-RPG●アクションロールプレイング　S-RPG●シミュレーションロールプレイング
RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A・AVG●アクション・アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
182	3月 バスランディング2	アスキー	¥6800／SPG	
133	3月 ブリガンダインーグランドエディションー	イースリースタッフ	¥6800／S•RPG	
134	3月 ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定／AVG	182
135	3月ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング・エンタテイメント	¥6800予定／SLG	208
136	3月 絆という名のペンダント with TOYBOX	NECインターチャネル	¥6800／AVG	48
137	3月 テーマパークワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SLG	
138	3月 FIFA2000 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／SPG	
139	3月 infinity(インフィニティ)	キッド	¥6800予定／AVG	
140	3月 遙かなる時空(とき)の中で	コーエー	¥6800予定／AVG	
141	3月 決めろ!!ヒーロー学園ー英雄に真実なし!ー	CSCメディアート	¥5800／SLG	194
142	3月 キミにSteady	シーディーブロス	¥5800／SLG	
143	3月 華蘭虎龍学園〜むねきゅん編〜	J・ウイング	¥2800予定／TBL	
144	3月 PJ's Groove	シスコンエンタテイメント	¥4800予定／PZG	
145	3月 RAYCRISIS(レイクライシス)	タイトー	¥5800／STG	
146	3月 ディスクダービー 名馬をつくろう!!	ダズ	¥5800／SLG	
147	3月 モンスターファームバトルカード	テクモ	¥5800予定／SLG	
148	3月 パーラー! プロ・ジュニアVol.6	日本テレネット	¥2900／SLG	
149	3月 聖戦士ダンバイン 聖戦士伝説	バンダイ	¥6800予定／S•RPG	38

●4月発売予定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
150	6日 右左(U-SA)	アートディンク	¥3800／PZG	
151	6日 LATTICE－200EC7－	ヌーサイト	¥5800／STG	
152	20日 本格対戦将棋「聖」	カルチャーブレーン	¥1980／TBL	
153	20日 恋愛麻雀「フェイバリット」	カルチャーブレーン	¥4800予定／TBL	
154	27日 ハムスター物語	カルチャーブレーン	¥4800予定／SLG	
155	4月 チェス2000	アンバランス	¥6800／TBL	
156	4月 華蘭虎龍学園〜ぴゅあらぶ編〜	J・ウイング	¥2800予定／TBL	
157	4月 まぼろし月夜〜月夜野綺譚〜	シムス／加賀テック	¥5800予定／AVG	194
158	4月 デビルマン	バンダイ	¥5800予定／ACT	
159	4月 星界の紋章	バンダイビジュアル	未定／SLG	
160	4月 PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!〜気持ちセンセーション〜	パンドラボックス	¥1980／AVG	

●5月以降発売予定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
161	18日 〜磁石で飛んじゃう!?〜ピックスの大冒険	アフェクト	¥4800／ACT	194
162	5月 PANDORA MAX SERIES Vol.5 レストラの朝	パンドラボックス	¥1980／AVG	
163	春 閉鎖病院	ヴィジット	未定／ETC	
164	春 ガイアマスター 神々のボードゲーム	カプコン	¥4800／TBL	174
165	春 賭博黙示録カイジ	講談社	¥5800／SLG	
166	春 ストリートゴルファー	サンソフト	¥5800／SPG	
167	春 スパイロ2(仮)	SCEI	未定／ACT	186
168	春 SIMPLE1500シリーズ Vol.21 THE野球	D3パブリッシャー	¥1500／SPG	
169	春 おでかけ合成RPGブレンド×ブランド	トンキンハウス	未定／RPG	
170	春 パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
171	春 HEIWA Parlor! PRO Lucky Ring スペシャル	日本テレネット	¥5200／SLG	
172	春 逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定／AVG	
173	春 さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	バンダイ	¥7800／SLG	193
174	春 青の6号 Antarctica	バンダイビジュアル	¥6800予定／SLG	
175	春 戦国夢幻	バンプレスト	未定／SLG	
176	春 作曲するんだもん ダンスリミックス編	ビング	¥2480予定／ETC	
177	春 爆流	フジミック	¥5800／SPG	
178	春 パカパカパッション2	プロデュース	未定／ETC	
179	春 BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定／ETC	
180	春 HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定／S•RPG	
181	春 大江戸風水因果律 花火2	魔法	¥5800予定／TBL	
182	春 キラーバス	魔法	¥5800予定／SPG	
183	6月 PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇の蛹(やみのさなぎ)	パンドラボックス	¥1980／AVG	
184	夏 ベストプレープロ野球	アスキー	未定／SLG	
185	夏 フレンズ〜青春の輝き〜	NECインターチャネル	¥6800予定／AVG	
186	夏 Lowrider Hop&Dance(仮)	TYO	未定／ETC	
187	夏 ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定／AVG	
188	2000年 イカサマ麻雀	アイディアファクトリー	未定／TBL	
189	2000年 ウィザードリィ〜DIMGUIL〜	アスキー	¥6800／RPG	
190	2000年 エムブレムサーガ	アスキー	未定／S•RPG	42
191	2000年 機動新撰組 萌えよ剣	アスキー	未定／RPG	44
192	2000年 FAVORITE DEAR the everlasting voices(仮)	NECインターチャネル	未定／SLG	
193	2000年 カムライー神来ー	ナムコ	未定／RPG	120
194	2000年 テイルズ オブ エターニア	ナムコ	未定／RPG	
195	2000年 Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
196	2000年 蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
197	2000年 バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

●発売日未定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
198	未定 ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
199	未定 サクセスストーリー	アルトロン	¥7800／SLG	
200	未定 SYNCHRONICITY〜シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
201	未定 THE RUINS〜ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
202	未定 メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
203	未定 メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
204	未定 Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
205	未定 カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定／AVG	
206	未定 ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	カプコン	未定／RPG	
207	未定 レガシー オブ ケイン ソウル リーバー	カプコン	未定／ACT	
208	未定 ロックマンDASH2 -エピソード2 大いなる遺産-	カプコン	未定／RPG	
209	未定 飛龍の拳「Ζ ι ο ν」	カルチャーブレーン	¥3800／FTG	
210	未定 ARKS1000〜目指せ!究極の召還士〜(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
211	未定 アンジェリーク トロワ	コーエー	未定／SLG	
212	未定 NHL Blades of Steel 2000	コナミ	¥5800／SPG	
213	未定 エルダーゲート	コナミ	未定／RPG	
214	未定 実況GOLF(仮)	コナミ	未定／SPG	
215	未定 ビートマニア APPEND 5thMIX〜Time to get down〜	コナミ	¥2800／ETC	
216	未定 GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
217	未定 DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
218	未定 FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
219	未定 PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
220	未定 Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定／ACT	
221	未定 バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC	
222	未定 ワンダラーショック〜1950アメリカンドリームズ〜	SCEI	未定／TBL	
223	未定 ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
224	未定 汽車でGO!	タイトー	¥5800予定／SLG	
225	未定 駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
226	未定 Q極クイズ こたえてプリ〜ズ	Tears	未定／PZG	
227	未定 爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
228	未定 LOVE GAME'S plus〜かなり対戦テニス〜(仮)	Tears	未定／SPG	
229	未定 ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
230	未定 PJ's GROOVE	日本シスコン	¥4800／PZG	
231	未定 人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
232	未定 タイブレーク	バディ	未定／SPG	
233	未定 PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800／ACT	
234	未定 エターナル チェイン	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／RPG	
235	未定 ボクシング(仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／SPG	
236	未定 オーガリアン〜亜人伝〜	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
237	未定 LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
238	未定 バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5800／SLG	
239	未定 猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
240	未定 ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	

PlayStation2

●3月発売予定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
241	4日 A列車で行こう6	アートディンク	未定／SLG	28
242	4日 スカイサーファー	アイディアファクトリー	未定／SPG	
243	4日 撞球 ビリヤードマスター2	アスク	未定／SPG	
244	4日 アメリカン・アーケード	アストロール	未定／TBL	
245	4日 決戦	コーエー	未定／SLG	30
246	4日 実況ワールドサッカー2000(仮)	コナミ	¥5800／SPG	
247	4日 ドラムマニア(仮)※専用コントローラ同梱	コナミ	¥14800予定／ETC	
248	4日 ストリート麻雀トランス 麻神2	サンソフト	未定／TBL	
249	4日 EXビリヤード	タカラ	未定／TBL	
250	4日 ゴルフパラダイス	ティーアンドイーソフト	¥5800／SPG	
251	4日 鉄拳TAG TOURNAMENT(仮)	ナムコ	未定／FTG	
252	4日 リッジレーサーV	ナムコ	未定／RCG	
253	4日 ETERNAL RING	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	
254	3月 XFIREークロスファイアー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	未定／ACT	
255	3月 森田将棋	悠紀エンタープライズ	未定／TBL	

●春発売予定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
256	春 AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
257	春 AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
258	春 AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定／TBL	
259	春 Primal Image(プライマル イメージ)	アトラス	未定／ETC	
260	春 WILD WILD RACING	イマジニア	未定／RCG	
261	春 Ø STORY (ラブストーリー)	エニックス	未定／AVG	25
262	春 永世名人Ⅳ	コナミ	未定／TBL	
263	春 グラディウスⅢ&Ⅳ〜復活の神話〜(仮)	コナミ	未定／STG	
264	春 実況パワフルプロ野球7(仮)	コナミ	未定／SPG	24
265	春 麻雀やろうぜ!2	コナミ	未定／TBL	
266	春 Type-S(仮)	スクウェア	未定／RCG	22
267	春 I.Q REMIX(仮)	SCEI	未定／PZG	
268	春 グランツーリスモ2000(仮)	SCEI	¥5800予定／RCG	
269	春 電線(仮)	SCEI	未定／ACT	
270	春 FANTAVISION(仮)	SCEI	未定／ACT	
271	春 ボクと魔王(仮)	SCEI	未定／RPG	
272	春 EVERGRACE	フロム・ソフトウェア	未定／RPG	26

●夏以降発売予定のソフト

No.	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載
273	7月 マジカルスポーツ 2000甲子園	魔法	未定／SPG	
274	8月 マジカルスポーツ GoGoGolf	魔法	未定／SPG	
275	夏 鬼武者(仮)	カプコン	未定／未定	
276	夏 機甲世紀Gブレイカー	サンライズインタラクティブ	未定／SLG	
277	夏 SPLASH DIVE	SCEI	未定／ACT	

278	夏 UNiSON(仮)	テクモ	未定／**ACT**
279	夏 グラップラー刃牙(仮)	トミー	未定／**FTG**
280	夏 ARMORED CORE2	フロム・ソフトウェア	未定／**ACT**
281	夏 東大将棋　四間飛車道場(仮)	毎日コミュニケーションズ	未定／**TBL**
282	10月 マジカルスポーツ キラーバス2	魔法	未定／**SPG**
283	秋 チューニングカーレースゲーム(仮)	エム・ティー・オー	未定／**RCG**
284	秋 Roadsters Trophy 2000	タイタスジャパン	未定／**RCG**
285	冬 ダーククラウド(仮)	SCEI	未定／**RPG**
286	冬 ポポロクロイス物語Ⅲ(仮)	SCEI	未定／**RPG**
287	2000年 Fly HiGH(仮)	ガスト	未定／**RCG**

●発売日未定のソフト

288	未定 花と太陽と雨と(仮)	アスキー	未定／**A・AVG**
289	未定 パニック サーフィン(仮)	アスキー	未定／**SPG**
290	未定 サイドワインダーMAX(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／**STG**
291	未定 プロ麻雀 極 NEXT(仮)	アテナ	未定／**TBL**
292	未定 3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定／**RCG**
293	未定 聖霊機ライブレード2(仮)	ウィンキーソフト	未定／**未定**
294	未定 新COOL BOARDERS(仮)	ウエップシステム	未定／**SPG**
295	未定 ファイティング イリュージョン K-1グランプリ(仮)	エクシング・エンタテイメント	未定／**SPG**
296	未定 峠のバトル(仮)	エクセコ・デベロップメント	未定／**RCG**
297	未定 エキゾチカ(仮)	エニックス	未定／**A・RPG**
298	未定 スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定／**RPG**
299	未定 バストアムーブ3(仮)	エニックス	未定／**ETC**
300	未定 BBD2000(仮)	エニックス	未定／**SLG**
301	未定 Fighting QTs(仮)	エニックス	未定／**ETC**
302	未定 バイオハザードシリーズ	カプコン	未定／**A・AVG**
303	未定 EX3 THE STREET FIGHTER(仮)	カプコン/アリカ	未定／**FTG**
304	未定 玉繭物語2(仮)	元気	未定／**RPG**
305	未定 真・三國無双(仮)	コーエー	未定／**ACT**
306	未定 ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定／**S・RPG**
307	未定 麻雀大会Ⅲ(仮)	コーエー	未定／**TBL**
308	未定 ライゼリート(仮)	コナミ	未定／**未定**
309	未定 上海Ⅴ(仮)	サンソフト	未定／**PZG**
310	未定 1on1 Government	ジョルダン	未定／**SPG**
311	未定 バウンサー	スクウェア	未定／**ACT**
312	未定 WRC(仮)	スパイク	未定／**RCG**
313	未定 ハイパーツアー	スリーディ	未定／**ACT**
314	未定 井出洋介の麻雀家族2(仮)	セタ	未定／**TBL**
315	未定 パーフェクトゴルフ3	セタ	未定／**SPG**
316	未定 L'Arc～en～Ciel(仮)	SME	未定／**ETC**
317	未定 立体忍者活劇 天誅2(仮)	SME	未定／**ACT**
318	未定 Robocop	タイタスジャパン	未定／**ACT**
319	未定 電車でGO! シリーズ(仮)	タイトー	未定／**SLG**
320	未定 EX億万長者ゲーム	タカラ	未定／**TBL**
321	未定 EX人生ゲーム	タカラ	未定／**TBL**
322	未定 EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定／**TBL**
323	未定 チョロQ HG(仮)	タカラ	未定／**RCG**
324	未定 レイクマスターズEX(仮)	ダズ	未定／**SPG**
325	未定 Kunai(仮)	テクモ	未定／**ACT**
326	未定 日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝(仮)	ナグザット	未定／**TBL**
327	未定 500GP(仮)	ナムコ	未定／**RCG**
328	未定 BLOODY ROAR 3(仮)	ハドソン	未定／**FTG**
329	未定 BOMBERMAN 2001	ハドソン	未定／**ACT**
330	未定 機動戦士ガンダム(仮)	バンダイ	未定／**ACT**
331	未定 パイロットになろう! 2(仮)	ビクターインタラクティブソフトウエア	未定／**SLG**
332	未定 F-1(仮)	ビデオシステム	未定／**RCG**
333	未定 爆流2(仮)	フジミック	未定／**SPG**
334	未定 ワールド・ネバーランド3(仮)	リバーヒルソフト	未定／**SLG**
335	未定 FX・パイロット(仮)	ローカス	未定／**STG**
336	未定 ソウルサーフィン(仮)	童	未定／**ACT**

※タイトルの右はじの数字は、掲載ページ数になります。



TAITO
一度でも大空に憧れたことのある者たちへ

PlayStation



少年の日の夢、
空を翔(かけ)る日がついにやってきた！

「ジェットでGO!」は、誰もが旅客機の
パイロットを体験できる、ジャンボジェット運転ゲーム。
極限まで実機に近づけたリアルなコクピットや
機体の挙動、抜群の臨場感が、
大きな感動と興奮を呼び覚まします。
電車でGO!でおなじみのタイトーがお贈りする、
新しい運転ゲームの本命、いよいよ登場！



振動対応!!

同時発売
¥6,800(税別)

ジェットでGO! コントローラ

PlayStation Vol.132
平成8年2月27日第三種郵便物認可
2000年1月26日発行（隔週金曜日発行）第6巻第2号通巻128号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円



T1124604010490
©Media Works 2000　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24604-1／28


scanned & edited
by kitsunebi